http://www.oldgamesitalia.net/

LA SOLUZIONE COMPLETA!

ZETA

videogioch

computer

Anno 4 • Numero 12 • DICEMBRE 1998 • L. 9.900

CANTO DI NATALE
PASSATO, PRESENTE E FUTURO DEI VIDEOGIOCHI

UNA LEGGE PER I VIDEOGIOCHI
Come potrebbe cambiare il mercato

HALF LIFE
L'ultima frontiera degli sparatutto

NEL CD: TOMB RAIDER 3 DESCENT 3 e altro ancora!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ODDWORLD
ABE'S EXODDUS™

IO BEVO SOUL STORM BREW E TU ?

BIBITA ANALCOOLICA

INGREDIENTI:
ACQUA
OSSA DI MUDOKON TRITATE
AROMI NATURALI
LACRIME DI MUDOKON 100% PARZIALMENTE SCREMATE
COLORANTI E CONSERVANTI

ABE'S È TORNATO E QUESTA VOLTA SI FARÀ DEGLI AMICI

Oddworld Inhabitants Abe's Oddysee TM & © 1995 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. PlayStation and the PlayStation Logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective companies.

HALIFAX S.p.A. - Via Pinerolo, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON RIUSCIRAI PIU' A SMETTERE...

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Numero 44 • dicembre 1998

Sommario

zeta@studiovit.com

In Copertina
Dungeon Keeper II - EA

PUBBLICAZIONE MENSILE REGISTRATA
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95
prezzo di copertina L.9.900

EDITORE
Studio Vit Srl
Via Ricotti, 15
20158 MILANO (MI)
Telefono: 02-39310514
Fax: 02-39310950
E-mail: vit@studiovit.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini
ralbini@studiovit.com

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@studiovit.com

EDITOR
Giorgio Baratto
random@studiovit.com

DEPUTY EDITOR
Claudio Tradardi
trust@studiovit.com

HANNO COLLABORATO
Giancarlo Alessandrini, Fabio Bruno, Marco Andreoli, Vincenzo Beretta, Paolo Verri, Luca Bonacina, Massimo Rubegni, Mattia Ravanelli, Simone Soletta, Francesco Alinovi, Gregory Verrando, Raffaello Rusconi, Andrea Maselli, Roberto Aresu, Roberto Galbussera, Gabriele Stecchi, Alessandro Stanchi, Matteo Camisasca, Davide Giulivi, Silvio Petitti, Walter Mantovani, Luca Cominelli

GRAFICA & IMPAGINAZIONE
GianVittorio Cutri
Luca Patrian

FOTOLITO
Go Action (Milano)

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171
Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L. 19.800
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
L.T. Avant Garde
V.le Sarca, 47
20125 - Milano
Tel. 02/66103223
Fax 02/66106513
E-mail: lt@planet.it

LE ONDE SONORE CHE HANNO ESPANSO LA MENTE DELLA REDAZIONE SONO:
Goo Goo Dolls - Iris
Seven Mary Three - Cumbersome
U2 - The Sweetest Thing
Daniele Groff - Daisy
Elio e le storie tese - Perle ai porci

ZETA utilizza testi e foto della rivista PC ZONE su licenza della Dennis Publishing Ltd.

© 1998 Studio Vit

Rubriche

ZETA MAIL 5
Lo spazio dedicato a chiunque voglia dire la sua su videogiochi e affini.

MONDO BIT 14
Ultime notizie e curiosità dal mondo del divertimento elettronico.

RUMORI DI FONDO 21
Pettegolezzi, discussioni, polemiche che vivacizzano la vita in Rete.

ZETA TEST 51
Tutto quello che c'è da sapere sugli ultimi giochi usciti nei negozi.

S.O.S 112
Grim Fandango, l'ultima fatica di LucasArts, è un fantastico mix di demenzialità e divertimento. ZETA vi offre la possibilità di risolverlo senza troppi problemi.

S.O.S MAIL 118
Gli strumenti ideali per superare (barando) ogni possibile ostacolo.

GABOLE 120
Gli strumenti ideali per superare (barando) ogni possibile ostacolo.

TECNO MAIL 122
Il tecnico di ZETA è pronto a rispondere a tutte le vostre domande.

HARDWARE 124
Le ultime novità provenienti dal versante dell'hardware.

Z ANNUNCI 126
L'angolo riservato a tutti quelli che vendono, comprano o scambiano.

ULTIMA PAROLA 128
La vita è un videogioco o i videogiochi aiutano a vivere meglio?

Speciali

CANTO DI NATALE 27
Prendendo spunto da una delle più belle storie scritte sul Natale, uno sguardo al presente, al passato e al futuro dei videogiochi.

I GIOCHI DA AVERE PER LE FESTE 40
Per ogni genere analiziamo i migliori titoli che un vero videogiocatore dovrebbe avere nella propria ludoteca in vista delle prossime feste.

DESCENT 3 42
Nel campo degli sparatutto in soggettiva, la prima vera alternativa a *Doom* fu *Descent*. Ora, nel momento di massimo splendore del genere, torna il glorioso titolo Interplay.

HERETIC 2 46
Un seguito tanto atteso quanto inusuale. Del primo episodio è rimasto ben poco, se non le ambientazioni rigorosamente Fantasy.

Zeta Test

HALF LIFE 52
TRESPASSER 58
BLOOD 2: THE CHOSEN 62
CARMAGEDDON 2 64
FALLOUT 2 68
MONTEZUMA'S RETURN 72
KING'S QUEST VIII 74
F22 TOTAL AIR WAR 76
SANITARIUM 80
GRAND TOURING 82
MOTO RACER 2 84
POWERSLIDE 86
VITÆ 88
NBA LIVE 99 90
ACTUA SOCCER 3 92
FIFA 99 94
JOHNNY HERBERT GP 98
TIGER WOODS 99 100
LINKS LS 99 102
HEDZ 104
Q2: GROUND ZERO 106
Q2: ZAERO 108
LOAD RUNNER 2 110

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

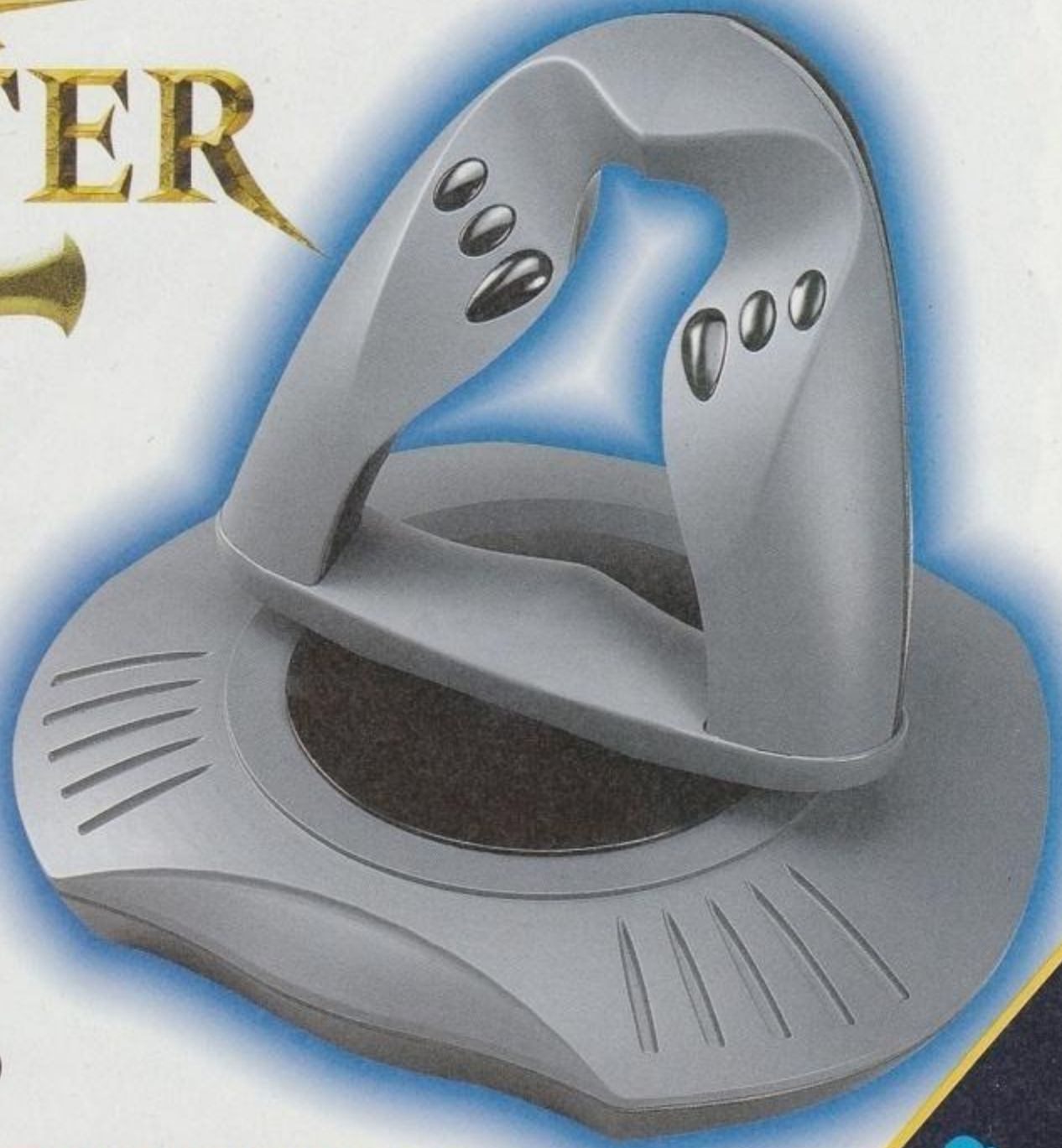
http://www.oldgamesitalia.net/

Wargasm - Infogrames

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FRAG MASTER



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

L'AZIONE DI GIOCO? ESPLOSIVA!!!

- IDEALE PER L'UTILIZZO CON TUTTI I GIOCHI IN SOGGETTIVA
- INTUITIVO CONTROLLO A 2 MANI E PRESA CONFORTEVOLE
- CONTROLLO A 4 ASSI DI MOVIMENTO
- 4 GRILLETTI E 6 PULSANTI
- SOFTWARE THRUSTMAPPER INCLUSO
- PROGETTATO PER WIN 95/98

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

SOLO SOFTWARE&CO. TI OFFRE: 1 ANNO DI GARANZIA, ASSISTENZA TECNICA E MANUALISTICA IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUON NATALE, BUON ANNO (HOT! HOT! HOT!)

Gioite! La maledizione dell'anno dispari della EA ha colpito ancora la pluri-premiata serie di *Fifa*. Nel '95 *Fifa* subiva qualche cambiamento minimo, e deludeva in parte chi era rimasto abbagliato dalla prima ottima uscita, del '97 non ne parliamo, e ora il '99 ricalca le orme del gioco di quattro anni fa. Bando alle ciance, la Zmail di questo mese è letteralmente pervasa da uno spirito gioioso e da coretti di pura allegria distillata al 100%, nulla di preoccupante, è che siamo al primo compleanno-bis di Zeta. Dopo 12 mesi, 365 giorni, tanti minuti, ancor più secondi, si celebra ufficialmente il riassetto di Zeta avvenuto lo scorso dicembre e se siete lettori assidui avrete bene in mente la situazione pre e post "Spartiacque Zetiano". In concomitanza con un avvenimento di tale portata si è svolta la terza Chattatona ufficiale di Zeta, come detto anche nello scorso numero della Zmail. Ma la vera notizia è un'altra. Pensate che in un mese circa si sono svolti la bellezza di due scioperi contro la TUT (Tariffa Urbana a Tempo) della Tin, interessante no? Interessante almeno quanto la nuova pubblicità dell'abbonamento Flat Rate a Internet della stessa società. Presente quello con la ragazza con problemi di spelling? Ecco, e poi c'è chi si lamenta della fantasia dei grafici di Zeta, ingrati! A ben vedere la vera notizia non è neanche questa, la vera notizia è che da qualche giorno nell'isola del Sol Levante è disponibile il Dreamcast, la macchina che secondo molti avrebbe sancito la definitiva fusione tra PC e console e che invece sembra ben determinata nel voler perseguire la solita strada di tutte le altre console nipponiche, con il loro target e il loro campo d'azione, vedremo. Quasi mi dimenticavo dell'inaspettato e imprevedibile annuncio della Vodoo 3 da parte della 3Dfx, così accontentiamo anche chi dice che non si parla mai della scandalosità con cui l'hardware dei PC invecchia, tanto che si può dire che i PC non esistano. Insomma, come diavolo si fa a definire una macchina da gioco un agglomerato sempre diverso di schede e non-schede, abbellite da driver dell'ultima ora e uccise da conflitti hardware dell'ultimo sbalzo di tensione? Ad ogni modo, dato che il terzo mese della posta (della nuova gestione intendo) è quello della conferma, vedete di farci l'abitudine alla firma qua sotto, perlomeno fate finta così son contento anche io che è Natale.
Alé, buon anno e buone feste a tutti.

Mattia Ravanelli

DOLLY RAIDER 3

Cloni ?
Basta! È mai possibile che i giochi di adesso siano tutti cloni di qualcosa d'altro? Ora, io capisco che ci si possa lamentare che escano pochi giochi originali; ma mi viene da chiedermi se non sia solo una moda.
Continuo a leggere sia su internet sia sulle vostre pagine dell'ennesima uscita di cloni di *Tomb Raider* (ma non è uscito dopo *Fade to Black*?) o di *Quake*.
Francamente non mi sembra che *Unreal*, *Sin*, *Klingon Honor Guard* siano dei cloni; che dire poi di *StarCraft*, *Red Alert* o *Total Annihilation*.
Diciamo la verità, quando i computer sono diventati di dominio pubblico, i videogiochi erano una cosa nuova e per forza originale; con l'andare del tempo le macchine sono migliorate e i videogiochi si reinnestavano di volta in volta: prima i giochi tipo *Lode Runner* o *Space Invader*, poi si introdusse la parallasse, poi più colori, prospettiva isometrica, giochi testuali prima senza, poi con grafica, e inoltre mentre passavano gli anni e aumentavano le idee si sono aggiunti i vari tipi di giochi (sparatutto verticali o orizzontali, strategia, picchiaduro, ecc.). Così, oggi come allora, si inventano dei generi nuovi che si aggiungono a quelli esistenti, dei giochi belli di un genere già esistente e (come 10 anni fa) dei giochi brutti, malfatti o scopiazzati.
Personalmente penso che definire *Unreal* come un clone di *Doom* sia come definire *Civilization* un clone degli scacchi.
Un'altra cosa che mi dà fastidio è quando si fa notare che non è più possibile scrivere un gioco da soli come ai tempi del Commodore: da un lato non posso che concordare perché anche a me piacerebbe poterlo fare, ma dall'altro mi viene difficile pensare a quanto tempo mi ci vorrebbe per fare in casa un gioco come *Grim Fandango*.
Ultima nota: ho letto il vostro speciale su *Giants Citizen Kabuto* e volevo solo dire che sono d'accordo con Nick Bruty dei Planet Moon Studios quando afferma :
"Tutti sembrano ossessionati dal creare mura poligonali; non ne posso più di vedere mattoni a destra e a manca. Non importa quanto le texture siano dettagliate e l'illuminazione realistica: è soltanto una parete."
Questa è forse l'unica imputazione che si può fare a *Unreal*.

Massimiliano Ghelfi

Potete mandare le vostre e-mail a:
zeta@studiovit.com
Se invece le vostre comunicazioni con l'esterno si limitano a carta e francobollo, allora utilizzate il solito indirizzo:
Z Mail – Studio VIT
Via Ricotti 15,
20158 Milano
Se poi vi sentite particolarmente in forma e pensate di poter affrontare una mole di messaggi di cento volte superiore a quella della Z-Mail, allora potete dirigervi spavaldi verso il newsgroup dedicato allo Studio VIT, accessibile tramite un qualsiasi programma di browsering usenet e chiamato it.fan.studio-vit. Ci trovate il qui presente più qualche laconica comparsata del vecchio saggio Vincenzo Beretta. E se ancora non siete stufi di comunicare con noi scaricate dalla rete un qualsiasi programma per IRC (Internet Relay Chat) e collegatevi al server irc.filmaker.it, quindi puntate senza esitazioni sul canale #zeta, dove trovate l'antico sgobbone Tiziano (ogni tanto), me medesimo (ormai poche volte, alè) più fugaci apparizioni di altri redattori.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dato che la Z-Mail è sempre stato luogo di aperte discussioni e in cui esprimere la propria opinione e le proprie idee, abbiamo deciso di fornirvi questo piccolo ma assai simpatico spazietto. Cosa dovete farci? Boh, in linea di massima mandare delle vostre psicotiche idee sul videogioco più bello du mundo, su quello che cambiereste in un *Command & Conquer* o come avreste realizzato voi *Ultima Online* se foste stati nei barbuti panni del buon Garriot. Orsù, l'indirizzo è sempre il solito della Z-Mail, solamente specificate nel subject "per Geppetto's Workshop".
Nota Bene: Dato che sono arrivate alcune lettere un po' fuori tema, ehr, riguardo al Geppetto's Workshop, mi sembra utile definire ulteriormente cosa intenderebbe ospitare la bottega qua sopra: se avete una qualsiasi idea su un gioco che vorreste vedere sviluppato, se da anni pensate al Gioco di Ruolo definitivo che nessuno vi ha mai dato, o alla simulazione di Pelota Basca definitiva allora mandate le vostre idee qua. Allo stesso modo se pensate che il vostro *Quake*, con le vostre idee, sarebbe venuto molto meglio di quello riuscito ai Ferrarici ragazzi della id, beh, allora esponeteci le vostre idee.

Tomb Raider *è uscito dopo* Mario 64, *quindi il primo vero Lara Croft ha i baffi. Non è vero, perché prima ancora sono stati pubblicati svariati giochi con una visuale simile: diciamo che comunque* Fade to Black *c'entra poco poco con* Tomb Raider *(come d'altronde il suddetto* Mario 64*), proprio per la struttura di gioco:* Tomb Raider *si sviluppa maggiormente in verticale, diciamo, con una preponderanza di salti, aggrappamenti vari e scodinzolii assortiti,* Fade to Black *no, per fortuna sua. In ogni modo, non c'entra un beneamato nulla tutto questo. Dici che non si può definire* Unreal *un clone di* Quake*? Certo, hai tutte le ragioni.* Unreal *è un gioco alla* Doom, *"Doomish" direbbero gli inglesi. D'altronde quando un gioco riesce da solo a creare un genere (per meriti più o meno riconosciuti), allora può vantare diritto di paternità su un bel po' di titoli; diciamo che definire un gioco un clone di qualche altro titolo è un modo più comodo per descrivere le caratteristiche base del gioco stesso, senza disperdersi in improbabili e fasulle iperboli riguardanti nuove possibilità di gioco o che so io, che poi, all'atto pratico, semplicemente non si trovano. Allora perché non definire* Fifa 99 *un clone di* Emylin Huges*? Bella domanda. Certi generi sono più fortunati di altri. Sinceramente, poi, non capisco bene se ti lamenti per il fatto che qualcuno abbia definito* Unreal *un mero clone di* Quake *o per l'uso, forse abusato, del termine stesso "clone" negli ultimi tempi. Che* Unreal *sia un gioco molto, molto vicino a* Quake *è opinione diffusa e condivisibile, penso, d'altra parte ritengo che Unreal (come ho già detto nella recensione di Sin pubblicata su Zeta di novembre) sia uno di quei titoli che stanno cercando di far evolvere il genere, assieme a* Half-Life *magari, in parte a* Sin, *e, per finire in bellezza, con i Missing In Action* Prey *e* Daikatana. *Si tratta di giochi che pongono l'accento su un'ambientazione che diventa maggiormente partecipe nell'azione, sarebbe decisamente interessante e stimolante immaginare il prossimo traguardo degli sparatutto in prima persona come delle fusioni tra un* Doom *e un* Daggerfall, *ma si tratta forse di un sogno destinato a rimanere su carta.*
Quando invece parli del termine clone come di un termine abusato: perché mai? Sì, esistono casi in cui definire un gioco un clone di qualcos'altro è fin troppo inclemente e limitante, ma d'altronde la situazione spesso è talmente deprimente che non si vedono altre vie d'uscita. Ci vuole poco per rendere un'insipida scopiazzatura di Quake *un nuovo prodotto, magari incapace di riscuotere lo stesso successo del progenitore, ma che susciterà interesse. Insomma* Giants, Black & White, *sono giochi che riescono a essere cloni di tutto e giochi di una freschezza impressionante (speriamo), ci vuole tanto? Sì? E allora che si impegnino e nessuno continuerà a chiamare* Tomb Raider *clone di sé stesso.*

SULLA REALTÀ E SUI VIDEOGIOCHI

Caro Mattia,
sono un lettore assiduo delle riviste dello Studio Vit dal primo numero di K (e oltre), e sono rimasto perplesso per via della polemica su "wargame e violenza" (in seguito alla visione del film "Salvate il Soldato Ryan") riportata su RDF di novembre. Personalmente, odio la guerra, le armi, la violenza in tutte le sue forme e, sì, comprendo il fascino del wargame (soprattutto del cosiddetto "tridimensionale", con tutte le miniature maniacalmente dipinte dagli appassionati); sì, considero *Civilization II* uno dei migliori giochi di tutti i tempi (per inciso, anche il gioco da tavolo originale è fantastico); tra l'altro sono un volontario di Amnesty International.
C'è qualcosa di strano in tutto ciò? Non credo, e per motivare la mia opinione potrei ribadire che il bello del gioco è la strategia privata della violenza, far notare la violenza di cui sono colmi molti spettacoli e intrattenimenti molto più diffusi (basta guardare la TV) e così via... ma voglio cambiare punto di vista. Voglio partire dal fatto che FAZZ e gli altri indignati hanno, almeno in parte, ragione.
La loro rabbia è sacrosanta. La loro indignazione legittima, anzi doverosa. L'errore che commettono è però di indirizzare questi sentimenti più che giusti contro gli obiettivi sbagliati. Prima di esemplificare, un paio di considerazioni: hanno fatto vedere il film di Spielberg a un gruppo di sopravvissuti dell'assedio di Sarajevo. L'opinione, unanime, sulla rappresentazione della guerra è stata: "in confronto alla realtà, una favoletta per bambini". Inoltre, devo dire che prima di fare volontariato per Amnesty non avevo idea di quanto il mondo non fosse neanche lontano parente della immagine fittizia che ci danno i media, e di come la violenza (una violenza fredda, cruda, poco spettacolare e INUTILE) lo pèrmei.
Caro FAZZ, cari amici, è il poliziotto che squarta una donna incinta per farla morire con negli occhi l'immagine del suo feto insanguinato (in Kosovo come in tante altre tragedie africane e asiatiche che però "non fanno notizia") che merita la vostra rabbia. È la polizia algerina che circonda i villaggi e sta a guardare mentre i terroristi indisturbati massacrano centinaia di persone, sgozzano vecchi e bambini (anche neonati!) e se ne vanno all'alba, tranquilli, con qualche donna da violentare con calma prima di ucciderla, che merita la vostra indignazione. Sono questi terroristi senz'anima, l'esercito che prima li lascia fare e poi contrattacca bombardando interi villaggi, e chi, comodamente seduto nella sua lussuosa oasi in mezzo a un mare di miseria, dà gli ordini preoccupandosi più di mantenere il controllo del petrolio e del gas naturale che della vita delle persone; sono questi che meritano il vostro disprezzo. E ancora non meritano la vostra indifferenza i giornalisti arrestati e condannati in tutto il mondo per avere semplicemente fatto il loro lavoro, i milioni di persone torturate o uccise perché oppositori politici, appartenenti a minoranze, o per essere di etnia, religione o orientamento sessuale "sbagliato", così come le donne afghane, i profughi curdi, i dissidenti cinesi, gli studenti birmani, gli etiopi (imprudenti!) nati in Eritrea... Solo in Austria (no, dico in Austria) le denunce di tortura in carcere riempiono interi volumi. I profughi che chiedono asilo nei civilissimi USA vengono accolti... in carcere. Ci pensate? Io scappo dall'oppressione, giungo nella terra della libertà, bastonato e affamato e mi mettono in galera, separato dai miei familiari e amici, mi chiudono in una cella di 3 metri per 2 assieme a criminali comuni? Che gentili, fanno di tutto per farmi sentire a casa! Ehi, anche qua il secondino ha i manganelli elettrificati... Le scosse elettriche ai genitali, ci sono anche quelle?
E che dire dei bambini di strada brasiliani (ma non solo)? Quelli che al mondo non hanno altro che un paio di straccetti addosso, qualche amico di strada, e un po' di colla da sniffare per rincoglionirsi e non sentire i morsi della fame. Però, son brutti da vedere e danno fastidio ai turisti che cercano il "paradiso" esotico... così, se un poliziotto ne ammazza uno (un colpo alla testa, a sangue freddo) al massimo si becca una settimana di sospensione (e magari un bel bonus in denaro). Ma ci sono anche quelli più fortunati, che lavorano 12 ore al giorno in una cava di pietra in cambio di pochi spiccioli... oppure si salvano perché favoriscono il turismo, prostituendosi. Ho visto l'intervista a una bambina di 11 anni che candidamente confessava che da tre anni, per sopravvivere (per sopravvivere!) era costretta a fare "cose" ai turisti per 2000, 3000 lire...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

-Quali turisti?
-Mah, americani, giapponesi, argentini, ah sì, italiani, soprattutto italiani...
E le "forze dell'ordine" non intervengono (e talvolta ne approfittano). Potrei continuare a lungo con l'elenco delle cose che dovrebbero suscitare la nostra indignazione. Ma il concetto, spero sia chiaro, che vorrei trasmettere è: anche un film crudo come "Saving Private Ryan" è comunque fittizio, la violenza REALE è ben altra cosa, e ci circonda, anche se spesso preferiamo non vederla, ignorarla e fingere di credere che il mondo sia quello che si vede in TV...
Incazzatevi, sì, è giusto, ma fate sì che la vostra rabbia non resti sterile. Sfruttatela in modo costruttivo. Non è retorica, dico sul serio! Invece di rompermi le scatole se gioco a *Civilization*, indirizzate la vostra rabbia verso qualcosa di concreto, manifestate la vostra indignazione, scrivete lettere ai giornali, rivolgetevi alle istituzioni o alle tantissime associazioni di volontariato, insomma fate qualcosa!
Potreste scoprire che piccole cose danno enormi soddisfazioni... Non si può descrivere la gioia di sapere che uno studente (arrestato per aver preso parte ad una manifestazione pacifica e maltrattato in carcere) di cui ci si è occupati per mesi è stato finalmente rilasciato, o di ricevere una lettera che annuncia la sospensione di un'esecuzione (di un condannato, tra l'altro, palesemente innocente)...
Un'ultima nota: internet, essendo il media "libero" per eccellenza, è un ottimo punto di partenza.
Qualche suggerimento: www.amnesty.it (o .org per il sito internazionale), Reporters sans frontiéres, Medicins sans frontiéres... eccetera.
Spero che questa lettera venga pubblicata, anche se non riguarda strettamente il mondo dei videogiochi, visto che comunque tocca alcuni pregiudizi e stereotipi a esso legati.

Grazie per l'attenzione,
Stefano. (stu4934@student.unife.it)

Sarebbe decisamente squallido scadere nelle frasi da protocollo e navigare nei luoghi comuni per commentare una lettera come questa. Leggendo quanto scritto da Stefano mi tornano in mente i tanti discorsi fatti qualche anno fa per la censura nei videogiochi, tornati ancora l'anno scorso con quello scandalo, brrr, di Carmageddon, *e amplificati, proprio oggi, dal disegno di legge del Senatore De Luca datato 29 ottobre 1998. I videogiochi sono un divertimento, la realtà è un'altra, e se non si è abbastanza maturi da capire quando finisce uno e inizia l'altra, allora non si può certo imputare a questo tipo di divertimento colpe che non gli appartengono. Sono discorsi triti e ritriti, ma allora perché ci sono "navigati" ed esperti wargamers che, dopo aver visto Salvate il Soldato Ryan, si sono fatti venire le crisi di coscienza? Pensavano forse che mentre preparavano l'ennesimo attacco a Panzer General stavano davvero muovendo delle truppe specializzate? I wargames, siano da tavolo o in versione computerizzata, attirano un pubblico di affezionati che supera, in età, la media dei giocatori usuali. Mi sembra quindi un atteggiamento particolarmente inconcepibile quello riportato da Vincenzo nello scorso numero degli RDF, esposto da alcuni giocatori che si sono incontrati sulla rete. Hanno passato anni a muovere truppe digitali, hanno visto il film di Spielberg e si sono resi conto che "divertirsi" con qualcosa che in realtà ha portato tanto dolore non è lecito? Allora non giochiamo a* Fifa, *perché poi entro male e spacco i legamenti incrociati dell'avversario! Insomma, non sono di certo un appassionato di wargames, per quanto mi piacerebbe esserlo, ma non per questo penso che i tanti "Napoleoni" sparsi per il mondo siano potenziali Comandanti Pazzoidi. Giocare a* The Operational Art of War *è uno stimolo che porta il giocatore a confrontarsi con un'altra intelligenza, per quel che riguarda l'abilità, la precisione, la puntualità dei movimenti e l'acume tattico-strategico. Insomma, sarebbe come vergognarsi di giocare a scacchi perché in definitiva l'alfiere mica ha fatto nulla di male, e perché mangiare il cavallo sembra brutto.*
Chiudo sottolineando in toto quanto scritto da Stefano.

PIPPO NON PIPPA

Gentile redazione di Zmail, felice di aver innescato una costruttiva discussione riguardo il gioco manageriale *Scudetto 2*, mi sento ancora una volta costretto a intervenire in difesa delle mie tesi, a quanto pare poco condivise dalle altrui penne.
Per quanto riguarda la lettera di Jena Plissken gradirei servirmi della sua stessa tecnica di stampo sofistico, riprendendo punto per punto le argomentazioni del mio rivale (si fa per dire!). Tanto per iniziare porrei l'attenzione sull'aspetto gestionale economico, da me giudicato carente sotto diversi punti di vista, mentre ritenuto opportunamente accantonato, a detta di Jena, che lo considera un aspetto secondario in un gioco che miri alla simulazione del calcio. Sinceramente non posso che ribadire la mia ferma convinzione che per gestire una squadra sia necessario avere di fronte e tenere in considerazione diversi aspetti tra cui includerei quelli economici come alcuni di quelli fondamentali. Nessuno, caro Jena, dice che sia importante gestire la vendita dei rotoli di carta igienica, ma è innegabile che il ruolo di manager in una società sportiva pretenda un'attenzione ad alcuni aspetti che sono imprescindibili se si vuole riprodurre la realistica sensazione di incarnarne una controparte videoludica.
Mi spiego meglio: non ritengo che Luciano Moggi o Galliani si preoccupino delle abitudini di toletta dei loro tifosi procurando servizi igienici e simili, ritengo invece che studino insieme ad altre persone delle società le strategie di marketing da utilizzare per il lancio delle magliette (chiunque abbia cultura calcistica sa bene che molti dei proventi più cospicui provengono da tali vendite di T-Shirt, gadget e roba simile) o per qualsiasi iniziativa parallela ai loro atleti. È assolutamente assente nel gioco dei fratelli Collymore una qualche vaga possibilità di gestire le pubbliche relazioni delle varie stelle, cosa che invece è notoriamente diffusa nella contrattazione dei contratti, specialmente quelli più recenti (leggasi Ronaldo, Del Piero, Owen ecc.). Inoltre trovo non che sia inopportuno dire che una gestione economica porterebbe a una difficoltà tale da non permettere neanche a una laureato in Economia Aziendale di divertirsi spensieratamente. Credo infatti che un videogioco in quanto tale, debba permettere con interfacce facilitate la possibilità di incarnare virtualmente un ruolo reale, sia esso quello di un manager o di un pilota di F1. Ora proprio riguardo alla F1, chi di noi non ha mai vinto una gara con *GP2* ?!?
Nessuno credo, eppure quanti di noi vincerebbero davvero se messi al comando di una F1 vera? Insomma in buona sostanza qui si propone una via di mezzo tra il realistico e il divertente, non una riproduzione fedele e minuziosa della gestione del patrimonio di una società calcistica. Fidatevi, se *GP2* offrisse una sensazione di guida assolutamente realistica e le intelligenze artificiali degli altri piloti fossero anch'esse riprodotte alla perfezione, nessuno vincerebbe mai.
Punto due. Quante volte nella storia la Juventus ha visto la serie B? Come dite? Mai? Esattamente! Possibile che servivano i Fratellini Inglesi per mandarcela (e qui si intuisce,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

senza tema di smentita, che Caligola è Juventino, ben venga, eh eh. NdR)?
Punto tre. Come ben sa e scrive Jena, le clausole di rescissione sono invenzione delle società spagnole (tra l'altro è di questi giorni la proposta di abolirle) eppure non sono mai riuscito a vedere una clausola di nessun genere nei contratti di Rivaldo, Ortega, Kiko e compagnia bella. Ma l'Inter non aveva acquistato Ronaldo usufruendo proprio di tale clausola? Chi ha un minimo di cultura calcistica risponda.
Per quanto invece riguarda la risposta del redattore esperto calcistico Rusconi vorrei precisare che per "Editor Ostico" intendevo un editor incapace di dare visione dei dati e dei parametri complessivi, come invece è possibile fare tramite editor scaricabili via Internet.
Mentre a proposito dell'aspetto del "calcio giocato " verso il quale, a detta del citato esperto, i fratellini della Eidos hanno maggiormente posato l'attenzione, vorrei ricordare che esistono dei filtri per la scelta dei calciatori talmente banali da permettere di vincere con squadre di calibro praticamente nullo contro colossi del calcio internazionale, e il fatto che tattiche spregiudicate possano o meno favorire la vittoria dipende esclusivamente dai valori messi in campo. Ciò significa che la tattica di per sé non ha un grosso rilievo, cosa piuttosto frustrante per i patiti degli schemi e delle filosofie di gioco. Insomma non c'è interazione tra i "voti" nelle singole capacità dei giocatori e le tattiche messe sul campo. E poi, provate a giocare contro squadre inglesi, difficilmente vedrete la loro porta. Seguono a ruota le spagnole e le italiane. Cmq, sempre nel rispetto delle opinioni altrui, ho detto la mia sperando di dare nuova energia a un dibattito che si preannuncia interessantissimo almeno per la categoria dei cultori di questo genere di giochi.

Caligola

Il discorso partito da una critica alla serie di Scudetto continua, inevitabilmente, a invadere il già trattato problema della realtà nei videogiochi. Dunque, già il numero scorso degli RDF ha affrontato, da un suo punto di vista, la questione, la lettera prima di questa pure... quindi sembrerebbe proprio essere un tema caro a molti lettori. Dal canto mio penso di aver già espresso un'opinione. Un videogioco è, di natura, qualcosa di lontano dalla realtà, per fortuna. Quanto poi sia lontano è difficile dirlo: ci sono titoli che si discostano volutamente da una qualsiasi realtà (okkei, non tenete conto di quando avete fatto quella fatality al bimbo di fianco a voi al cinema, scappa a tutti prima o poi) e altri che invece cercano di riproporre un minimo di aderenza con la realtà. Ma si tratta di un minimo, insomma, non esistono giochi che possono dare un decimo della sensazione di guidare davvero o di pilotare un caccia sovietico, o ancora di mettersi nei panni di un presidente plenipotenziario di una squadra di calcio. Nel momento stesso in cui uno Scudetto riproponesse un terzo di tutti i problemi che –probabilmente- affliggono un Moggi o un Tucano Galliani, allora lo comprerebbero in due. Insomma, sarebbe una bella rottura penso. Questo tuttavia non toglie che, come dice Caligola, in un gioco manageriale di calcio non si possa trovare uno straccetto di aspetto finanziario, che risulti simile alle vere situazioni, tanto quanto la nuova Fiat multipla possa considerarsi simile a una qualunque vettura esistente su questo pianeta.

THE APOLOGIST

Caro Zave,
osservando gli ultimi numeri di ZETA si può constatare abbastanza agevolmente che tende a diminuire il numero dei giochi recensiti e il "peso" che la rubrica di recensioni assume all'interno della rivista.
Questo mi pare un fatto oggettivo, che si può però valutare in maniera soggettiva. Sono belle le mega-super-extra anteprime di giochi in uscita, gli speciali "generi & mode", la rubrica dedicata ai nuovi componenti hardware (questa in realtà è anche utile) però....
Però *Warlords 3: Darklords Arising* potevate almeno nominarlo! Accetto il fatto che lo spazio per le recensioni stia diminuendo ma, vista la non eccelsa valutazione di alcuni dei titoli che avete recensito a ottobre e novembre, non sarebbe stato impossibile dedicare una misera paginetta a un grandissimo gioco di strategia fantasy uscito in America nell'estate. Si potrebbe obiettare: "Sì, ok, però è pur sempre un seguito, anche se è uno stand alone!" E allora le recensioni delle espansioni di *Hexen*, dei livelli aggiuntivi di *Quake* o *Command & Conquer* di poco tempo fa dove li mettete? Ormai la stragrande maggioranza dei giochi di richiamo sono seguiti o cloni di grossi successi, e quindi per favore non ditemi che scegliete di privilegiare giochi dal concept innovativo o "nomi nuovi"... Sarebbe bello, ma non è più possibile farlo.
Inoltre, la SSG (Red Orb) ha quantomeno avuto il buongusto di non cambiare il numerale per un gioco che mantiene la vecchia struttura del predecessore aggiungendo utili e nuove caratteristiche. Insomma, qualcosa di più simile *a Ultima VII Part 1* e *2* che a *Tomb Raider 1* e *2*! "Però lo paghi come uno stand-alone!" Vero, ma seguendo coerentemente questo ragionamento (che, in astratto, approvo) come farebbe la EA SPORTS a vendere milioni e milioni di copie cambiando a ogni nuovo titolo un pochino di grafica e aggiornando le squadre? Il mio è un discorso da appassionato (quasi decennale) di una serie: parlo "pro domo mea" ma, dato le recensioni entusiastiche che il gioco ha ricevuto sulle riviste online (dove ho letto "as addictive as cocaine") non mi sembra giusto liquidarlo con due righe di bonaria sufficienza infilate nel CD di Ottobre... Non chiedo che sia messo in copertina, ma un ritaglio di spazio, anche in mezzo alle cagate che valutate meno, QUESTO SI!
Scusa lo sfogo poco razionale.

Edoardo Pirro

Warlords 3: Darklords Arising *non è stato né il primo né sarà l'ultimo gioco a non essere recensito sulle bianche pagine di Zeta, per una serie di motivi che ti vado in fretta e Furia a elencare: in primis il numero di pagine obbliga a una certa organizzazione del materiale, quindi i giochi che vanno recensiti o meno sono a completa discrezione nostra. Ovvero: neanche un titolone come* World Cup '98 *è stato recensito, e si tratta di un gioco, ne converrai, con ben altre potenzialità rispetto a Warlords, intendo dal punto di vista prettamente economico (leggasi: quanto vende), questo perché riteniamo che alcuni titoli si meritino uno spazio di approfondimento, altri no, con la mole di giochi che vengono buttati ogni mese sul mercato, se si dovesse recensire ogni singolo gioco.*
Secondo: Zeta tende a recensire data-disk ed espansioni varie solo nel caso ci si trovi davanti a titoli estremamente meritevoli e attesi. Come ben puoi vedere sfogliando un qualsiasi numero di Zeta, le recensioni degli add-on di Quake *sono rare e concentrate, tieni conto che escono*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tanti di quei prodotti che vanno a legarsi al mondo di Quake *che potremmo uscircene con un numero speciale di Zeta ogni due o tre mesi, contenente solo recensioni inreneti al Quake World. Infine:* Warlords *ha subito una distribuzione italiana piuttosto farlocca, come forse ricorderai, anche la recensione dello stesso* Warlords 3 *era stata "relegata" in una sola pagina, e si trattava della versione inglese, dati i problemi con cui tale serie si riesce a reperire in Italia tramite gli usuali "canali".*
Ad ogni modo a Zeta tendiamo sempre a stilare una classifica "inter nos" dei giochi che giungono in redazione, per poi valutare di quali occorra indiscutibilmente una recensione e quali siano escludibili senza troppi problemi. Se un gioco si becca un quattro non vuol dire che non andasse recensito; pensa al cerbiattico e innocente acquirente che aspetta tale gioco per qualche mese, non lo vede recensito e lo compra comunque "sulla fiducia", ritrovandosi a casa un sottobicchiere coi controfiocchi, ma anche una scatola vuota di cartone.

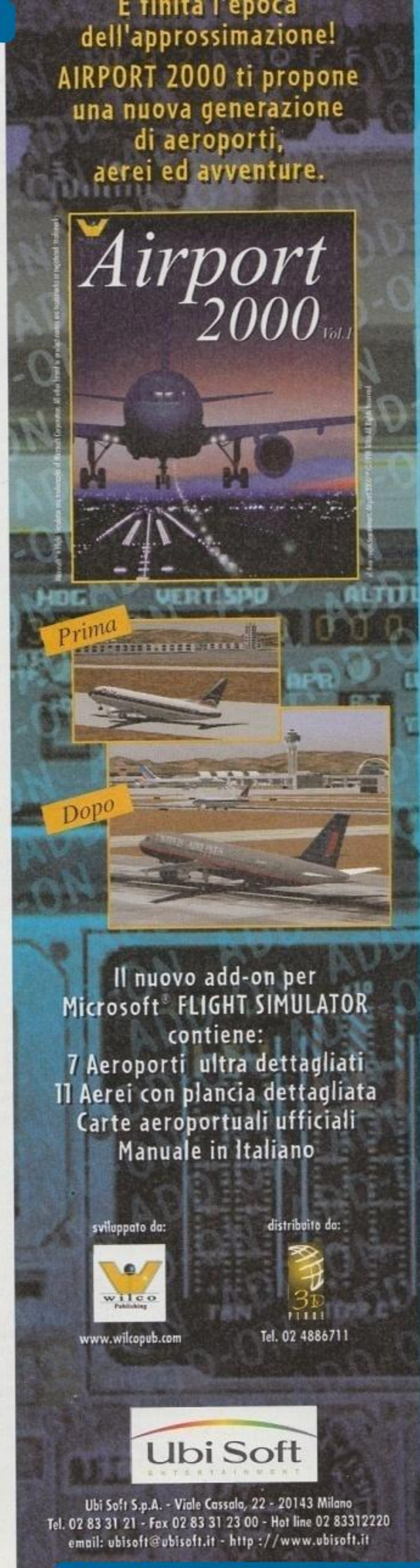
INTRANET REACTIVE CHEAT

"Siamo tutti improbabili gli uni per gli altri perché non siamo presenti gli uni agli altri"
Ray Bradbury

Salve a tutti. Ho appena finito di leggere la Z-mail di ottobre (con un mese di ritardo, chiedo venia) e mi ha colpito una affermazione che Matt fa nella sua lettera: "le relazioni sociali attraverso internet sono molto meno superficiali che non nelle strade delle nostre città: nessuno ti può giudicare per la tua faccia o per come sei vestito, qui si parte tutti quanti alla pari".
Vorrei esprimere, se possibile, la mia opinione in merito.
Conosci una persona in chat. Ti è simpatica, ha spirito, personalità, scrive bene. Inizi a chattare con tale persona con una certa regolarità: ti piace avere una persona con cui poter dialogare, scambiare opinioni, timori, paure, speranze. Vi scambiate i numeri di cellulare: iniziate a sentirvi anche a telefono, ha una bella voce, passate molto tempo a chiacchierare. Ogni sera aspetti, impaziente, la sua telefonata, ti preoccupi se non chiama o se semplicemente ritarda, ogni volta che squilla il telefonino speri e preghi che sia lei. Iniziate ad avere anche una fitta corrispondenza cartacea, lettere romantiche, idealistiche, affettuose, a volte dolorose.
Autostrade di inchiostro per colmare la distanza che vi separa, per correrci su veloci, e arrivare all'altra in un batter di ciglia. E poi magari un giorno ti accolli un viaggio di un migliaio di km per incontrarla, per vederla finalmente dal vivo, in carne ed ossa. Uno-due giorni al massimo da trascorrere insieme, facendo i turisti per Roma, Milano o Napoli, per poi separarsi di nuovo, non certo senza un po' di imbarazzo, senza sapere cosa dire e in che modo congedarsi.
Cosa è per te questa persona? Un amico? Un conoscente? Un amore??? Niente di tutto questo: è e sarà sempre e solo un ESTRANEO. Come fai a pretendere di CONOSCERE (che parola grossa!) una persona che non hai mai visto, o che magari hai incontrato un paio di volte? In base a cosa puoi fidarti di lei? Perché reputarla così importante? L'improbabilità di una persona dietro un nick è e resterà sempre alta. Non è vero che i rapporti attraverso internet sono meno superficiali: la chat è il regno incontrastato della superficialità! Non potrete mai sapere davvero chi c'è dall'altra parte, né che cosa pensa: è già difficile poter dire di conoscere le persone che ti circondano quotidianamente, figuriamoci nel caso di persone che, in genere, sono un nome e nulla più. E non sono neppure d'accordo che sia un bene che non si possa essere giudicati dall'aspetto o dai vestiti: magari le persone con cui chattiamo lo fanno, ma noi non lo sappiamo! È più traumatizzante, di certo, far "innamorare" una persona via internet, per poi vederla scappare quando ti vede per la prima volta! E qui il riferimento alla ricerca del proprio amore via internet è palese quanto triste e sconfortante, specialmente se si pensa che sono MOLTISSIMI a chattare con la speranza di trovare l'anima gemella (maschio o femmina? maschio! Ah, scusa, ciao! E ti sbattono la finestra sul grugno!) Fino a qualche mese fa chattavo quasi ogni sera, ora mi capita di farlo molto meno frequentemente: trovo il tutto poco stimolante, e per nulla gratificante. Sarà forse solo un periodo, magari tra qualche mese tornerò a chattare come prima, ma resto e resterò di questo parere: le chat sono solo un gioco, un mondo a parte, un videogame in multiplayer con le parole... nulla di più. E non hanno nulla in comune con la vita reale. La parola a voi, sperando di non avervi annoiato troppo.

Antonio (thecureishere@hotmail.com)

Gran bel pezzo di indirizzo e-mail. Davvero. Dato che non sono uno psicologo, che in IRC ci ho passato tanto tempo e sto cercando di disintossicarmi (con buoni risultati ultimamente) rispondo con due righe, dicendo che si tratta di un argomento complesso, forse meno di quanto non voglia farlo passare te, con tutto il rispetto per le tue opinioni, ovviamente. Parlare tramite le chat è rischioso quanto lo è parlare nella vita di tutti i giorni con persone che non si conoscono e che si potrebbero conoscere. Ora servirebbe la versione di una dolce coppietta che si è conosciuta in IRC e che si ama ancora alla follia, e non c'entra il duo Fallax-Sybil di #Zeta. Al prossimo mese, Buon Natale, Buon Anno, tante cose a casa e buona pasqua, (ci portiamo avanti).



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Può accadere che il CD-ROM allegato a ZETA presenti dei problemi di masterizzazione. Può risultare, quindi, illeggibile o possono mancare alcuni elementi. In caso si verifichino problemi di questo tipo, riconducibili a difetti della propria copia, bisogna rispedire il CD al seguente indirizzo, verrà sostituito nel più breve tempo possibile.

STUDIO VIT - ZETA CD • Via Ricotti 15 • 20158 Milano

CONFIGURAZIONE MINIMA

Avrete bisogno di almeno un Pentium 75 con 8 MB di RAM e, ovviamente, un lettore CD-ROM per poter affrontare con serenità l'installazione dei demo presenti sul CD. Tuttavia, questa è una richiesta minima, per ottenere i migliori risultati occorre Windows 95, visto che la maggior parte dei titoli presenti lo richiedono, un processore dal P100 in su con 16 MB di RAM, una scheda sonora tra le più diffuse, meglio se Sound Blaster compatibile, un lettore CD-ROM a quadrupla velocità, una scheda video SVGA e, già che ci siete, una scheda 3D. Comunque, leggendo i file di testo allegati a ogni gioco potrete ottenere maggiori informazioni.

INDICE

Il CD allegato a ZETA propone due diverse interfacce, che consentono di esplorare il contenuto del CD-ROM e di leggere una breve descrizione di ogni programma:

ZetaCD.exe è l'interfaccia principale, propone una veste grafica più curata ma richiede maggiori risorse di sistema.

ZCDLight.exe è l'interfaccia di riserva, ugualmente completa e più adatta ai sistemi meno potenti.

In caso non si voglia, o non si possa, usare le interfacce è sempre possibile esplorare manualmente il CD-ROM. Basta fare un doppio clic sull'icona del CD-ROM in 'Risorse del computer', e quindi seguire i percorsi riportati di seguito per raggiungere i programmi desiderati.

\DICEMBRE\DEMO

Age of Empires: The Rise of Rome	\aoeexp\Msaoex.exe
Blood 2: The Chosen	\blood2\setup.exe
Brunswick Circuit Pro Bowling	\bowling\install.exe
Caesar III	\caesar3\caesar3.exe
Descent 3	\descent3\descent3.exe
F-16 Multirole Fighter	\f16\f16setup.exe
Get Medieval	\medieval\gmdemins.exe
Gex: Enter The Gecko	\gex\gex.exe
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	\if18\if18demo.exe
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2	\monaco2\monaco2.exe
Powerslide	\powerslide\setup.exe
People's General	\general\general.exe
Rage Of Mages	\mages\ragemage.exe
Rainbow Six	\rainbow6\rainbow6.exe
Recoil	\recoil\recoil.exe
Return Fire II	\retfire2\software\RF2S3D.exe
Return Fire II (3Dfx)	\retfire2\3dfx\RF23DFX.exe
Speed Busters	\speed\spbdemo.exe
Tomb Raider III	\tomb3\tr3india.exe
Urban Assault	\urban\msuademo.exe
Wargames	\wargames\wargames.exe
Wing Commander: SO Episodio 2	\wcso\ep2\episode2.exe
Wing Commander: SO Episodio 3	\wcso\ep3\episode3.exe
Wing Commander: SO Episodio 4	\wcso\ep4\episode4.exe
Wing Commander: SO Episodio 5	\wcso\ep5\episode5.exe

\DICEMBRE\CLASSICI

ACDSee 32 v2.3	\ACDSee32 v2.3\acdc3223.exe
Adobe Acrobat Reader v3.01	\Acrobat Reader v3.01\ar32i301.exe
Apple QuickTime v3.0	\QuickTime v3.0\TP5Jmyr6XGM.exe
Famiglia di programmi FastWare	\Fastware
File Fission Wizard v2.0	\File Fission Wizard v2.0\ffws2000.exe
GetRight v3.2	\getright v3.2\getrt320.exe
HyperSnap-DX v3.21	\HyperSnapDX v3.21\HySnapP.exe
Netscape Communicator v4.5	\Netscape Communicator v4.5\cc32e45.exe
Paint Shop Pro v5.01	\PaintShopPro v5.01\psp501ev.exe
RealPlayer v5.0	\RealPlayerv5.0\rp32_50.exe
SciTech Display Doctor v6.53	\SciTech Display Doctor v6.53\sdd653.exe
ThumbsPlus v3.30-S	\ThumbsPlus v3.30-S\thmpls32.exe
Ulead Gif Animator 3	\uleadgifanimator v3.0\Uga3t.exe
VirusScan v3.1.8	\VirusScan v3.18\setup.exe
Visual Basic 5.0 Runtime Module	\VisualBasic v5.0\vb5rtsp3.exe
WinAmp v2.04	\WinAmp v2.04\winamp204.exe
WinZip v7.0	\WinZip v7.0\winzip70.exe
XingMPEG Player v3.30	\XingMPEG Player v3.30\XMP330T.EXE

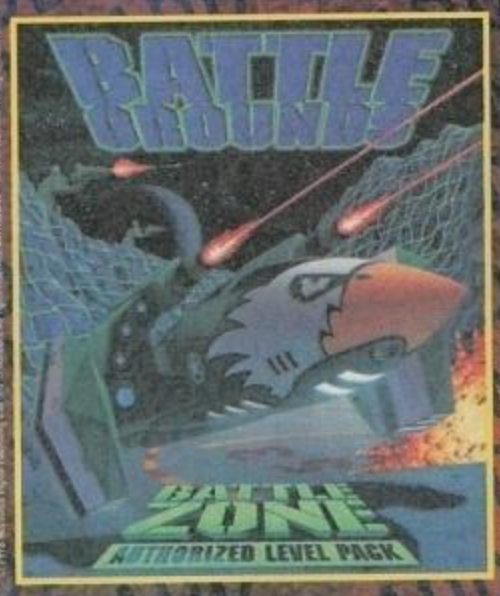
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

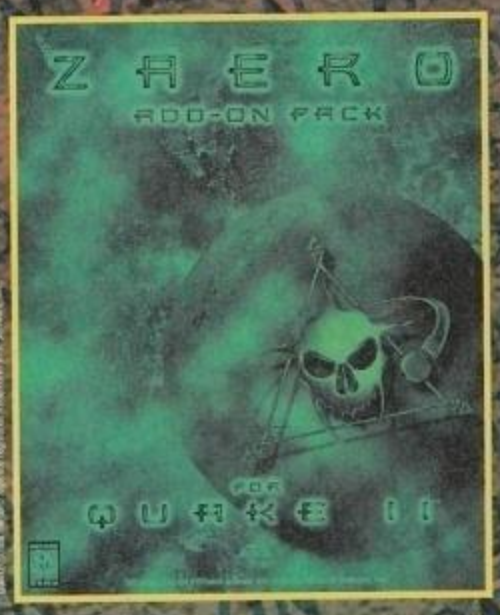
INDICE

\DICEMBRE\PATCH	
Armor Command da 1.03 a 1.06	\atok\ac103106.exe
Banzai Bug 1.01	\atok\bbug101.exe
Battlecruiser 3000 AD da 1.01d r7C a 1.07c	\atok\bc3k107c.exe
Battlecruiser 3000 AD da 1.01d r7C a 1.07D	\atok\bc3k107d.exe
Battlecruiser 3000 AD da 1.08a (CD) a 1.08b	\atok\bc3kcd08.exe
Blade Runner Update Patch (versione CD)	\atok\bladecd.exe
Blade Runner Update Patch (versione DVD)	\atok\bladedvd.exe
Carmageddon e Maxpack (Voodoo2)	\atok\carmav2a.exe
Chessmaster 5500 1.1	\atok\cm55_11.exe
Commandos: Behind Enemy Lines 1.1 (Europeo)	\atok\cbel1_1.exe
Descent 1 DDR 1.6	\atok\ddr_d11.exe
Descent 1X 1.10	\atok\d1x110.exe
Descent II 1.2 per Windows95 e NT	\atok\d2v12w32.exe
Entrepreneur da 1.1 1.2 a 1.31	\atok\entr1_31.exe
Entrepreneur 1.3 (per Windows 95/NT)	\atok\ent13.exe
Entrepreneur 1.31	\atok\ent1_31f.exe
Extreme Assault da 1.21 a 1.22	\atok\xa_a122.exe
F1 Racing Simulation 1.09 (Direct3D patch)	\atok\f1rs109d.exe
F-16 Fighting Falcon (Voodoo2 upgrade)	\atok\f163dfx2.exe
Formula 1 (fix per Voodoo 2, non ufficiale)	\atok\f1vood2.exe
Formula 1 '97 (Voodoo 2 patch)	\atok\f97vood2.exe
Gun Metal da 1.2 a 1.3	\atok\gp12_13.exe
Gun Metal v1.3	\atok\gp13.exe
High Heat Baseball 1999 1.4	\atok\hh99_p4.exe
Hyperblade (Voodoo2 upgrade)	\atok\hbladev2.exe
Incoming (speedfix per Voodoo2 OEM release)	\atok\incv2oem.exe
International Cricket Captain 1.31	\atok\icc_v131.exe
Jazz Jackrabbit II 1.23 (versione shareware)	\atok\j2p123sw.exe
Knights and Merchants 1.30	\atok\kam1_30.exe
Megatraveller I (versione3, patch 0.01)	\ltoz\travp001.exe
Mortal Kombat IV patch 1	\ltoz\mk4_ptc1.exe
NFL Gameday 99 1.1	\ltoz\gd99v11.exe
Panthers in the Shadows da 1.22 a 1.22a	\ltoz\ps_122a.exe
Quake II (driver 3DNow! per v3.19, non ufficiale)	\ltoz\3dnow319.exe
Quake II 3.17 (driver 3DNow!)	\ltoz\q2317now.exe
Quake II da 3.17 a 3.19	\ltoz\q2v319u.exe
Rainbow Six 1.02a	\ltoz\r6v102a.exe
Red Baron II (upgrade 3Dfx)	\ltoz\rb2_3d.exe
Resident Evil (Voodoo2)	\ltoz\repatch.exe
Screamer Rally (Voodoo2)	\ltoz\sr3dfx2.exe
Simon the Sorceror II (driver per Windows95)	\ltoz\simon295.exe
Speedboat Attack (driver 3DNow!)	\ltoz\spba_amd.exe
Starcraft 1.02	\ltoz\star102.exe
Steel Panthers Campaign Disk 2 (scenario El Guettar)	\ltoz\guettar.exe
Sub Culture (driver 3DNow!)	\ltoz\scultamd.exe
The Creed Mission Importer	\ltoz\m_import.exe
The Golf Pro (Setup 3.0)	\ltoz\gpsetup3.exe
The Golf Pro 1.01	\ltoz\gpvn_101.exe
The Operational Art of War, Volume I 1.04b	\ltoz\toaw104b.exe
The Op Art of War, Volume I da 1.04.07 a 1.04.08	\ltoz\toaw104s.exe
Tigers on the Prowl II da 2.08 a 2.08a	\ltoz\top_208a.exe
Tomb Raider (ATI Rage PRO)	\ltoz\trati.exe
Tomb Raider Unfinished Business (solo per PowerVR)	\ltoz\tupvr231.exe
Total Soccer 1.3	\ltoz\totals13.exe
Total Soccer 1.32	\ltoz\tspat132.exe
Unreal OpenGL (Rendition V2x00 & Intel i740)	\ltoz\ureal101.exe
WarGames Fix No 1	\ltoz\war_upd1.exe
Warhammer Dark Omen (Matchmaker 1.2)	\ltoz\domat12.exe
X-Plane 4.15	\ltoz\xpln4_15.exe
\DICEMBRE\DRIVER	
3D Control Center v1.0	\utility\3dcontrolcenter\setup.exe
TweakIt v2.0.24	\utility\tweakit\tweakit2024b3.exe
3Dfx Voodoo2 Driver Glide v2.53 per Win 95	\3dfx\Glide2.53V2 WIN95\
3Dfx Voodoo2 Driver Glide v2.53 per NT	\3dfx\Glide2.53V2 NT\nt40v2.exe
S3 968/868 Fix Remap Kit per Voodoo Graphics e Voodoo2	\3dfx\S3fix-968-868V2\s3fixv2.exe
DirectX v6.0 per Windows 95	\microsoft\directx\dx6itn.exe
DirectX v6.0 CORE per Windows 98	\microsoft\directx\dx6core.exe

È ancora tempo di combattere
con il nuovo add-on di
BATTLEZONE™



Allunga la vita alla
straordinaria avventura di
QUAKE II™



Sviluppati da:

www.macmillansoftware.com

Distribuiti da:

Tel. 02 4886711

Ubi Soft S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83 31 21 - Fax 02 83 31 23 00
Hot line 02 83312220
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

\DICEMBRE\ESPANSIO

Interstate '76 BFS Arena	\i76\bfs.exe
Interstate '76 Burger Run!	\i76\burger.exe
Interstate '76 The Chase	\i76\chase.exe
Interstate '76 Cross Roads	\i76\cross.exe
Interstate '76 Devil's Bluff	\i76\devil.exe
Interstate '76 Frappe Rally	\i76\frappe.exe
Interstate '76 Funk Track	\i76\ftrack.exe
Interstate '76 Grand Canyon International Speedway	\i76\gcis.exe
Interstate '76 The Grinder	\i76\grinder.exe
Interstate '76 Guido's Ramp-O-Rama	\i76\guido11.exe
Interstate '76 New Haven Safety Complex	\i76\haven11.exe
Interstate '76 HazardVille	\i76\hazard.exe
Interstate '76 The Hive	\i76\hive.exe
Interstate '76 Intercept and Pursuit	\i76\intercpt.exe
Interstate '76 Cactus Jack's Arena of Discomfort	\i76\jack.exe
Interstate '76 Joust	\i76\joust.exe
Interstate '76 Trestle Town, VRA	\i76\trestle.exe
Interstate '76 Voodoo Villa	\i76\voodoo.exe
Interstate '76 Waterloo	\i76\waterloo.exe
Interstate '76 Winterland, WC Gang	\i76\winter.exe
Interstate '76 The Long Jump	\i76\jump11.exe
Interstate '76 Nightmeer, NV	\i76\night.exe
Interstate '76 Otto's Great Escape	\i76\otto.exe
Interstate '76 Perish Heights	\i76\perish.exe
Interstate '76 Pittsburgh Memorial Raceway	\i76\pgh11.exe
Interstate '76 Pikes Peak	\i76\pikes.exe
Interstate '76 The Pit Of Pain	\i76\pop.exe
Interstate '76 Guido's Ramp Headquarters	\i76\ramphq.exe
Interstate '76 Rat's Nest	\i76\rat.exe
Interstate '76 Ravaged	\i76\ravaged.exe
Interstate '76 RepoTown USA	\i76\repo11.exe
Interstate '76 City Of Rod	\i76\rod.exe
Interstate '76 Rolling Fields Arena	\i76\roll.exe
Interstate '76 The Slalom	\i76\slalom.exe
Interstate '76 Steeplechase	\i76\steeple.exe
Interstate '76 Surge!	\i76\surge.exe
Interstate '76 SouthWest Drag Complex	\i76\swdrag.exe
Interstate '76 The Tallahassee Drag Strip	\i76\tdrag.exe
Interstate '76 Tempe Elimination Facility	\i76\tempe.exe

DESCENT 3

INTERPLAY • DISTRIBUITO DA HALIFAX

Per tutti i lettori di ZETA un demo in esclusiva. Si tratta del terzo e attesissimo episodio di una delle saghe che hanno fatto la storia dei videogiochi: *Descent*, la prima vera alternativa ai titoli della id Software nel campo degli sparatutto in soggettiva.

COMANDI

Direzioni	↑ ← ↓ →
Per andare avanti	A
Per andare indietro	Z
Fuoco primario	CTRL
Fuoco secondario	
Postbruciatori	S
Spostamento laterale	ALT sinistro
Flare	F
Luce interna	H

INDICE

\DICEMBRE\ESPANSIO

Unità Total Annihilation	\taunits\tadd1-5.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\armkinbt.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\armnsrdr.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\bear.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\behemoth.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\corkdiak.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\cornsrad.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\dantares.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\dccirsaw.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\dcorerad.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\dkryptor.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\dropper.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\dsail.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\dtruck.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\icbm.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\rapido.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\wasp.exe
Unità Total Annihilation	\taunits\dchasaw.exe
Mappa Total Annihilation	\tamaps\dow.exe
Mappa Total Annihilation	\tamaps\desert.exe
Mappa Total Annihilation	\tamaps\capricrn.exe
Mappa Total Annihilation	\tamaps\chaos.exe
Mappa Total Annihilation	\tamaps\hardcore.exe
Mappa Total Annihilation	\tamaps\military.exe
Mappa Total Annihilation	\tamaps\valley.exe
Livello Unreal Dark Keep	\ulevels\dkeep2.exe
Livello Unreal Big Gun	\ulevels\dmbiggun.exe
Livello Unreal Box Canyon	\ulevels\boxcanyn.exe
Livello Unreal The Crossings	\ulevels\crossing.exe
Livello Unreal Birth of Lin'Da'Kar	\ulevels\dmdakar.exe
Livello Unreal Jagged Donut Canyon	\ulevels\dmdonut.exe
Livello Unreal Dusk	\ulevels\dmdusk.exe
Livello Unreal E1M7 Quake Conversion	\ulevels\dme1m7z.exe
Livello Unreal Foggy's Death Chamber	\ulevels\foggysdc.exe
Livello Unreal Crypt of Ch'Abara	\ulevels\fscrypt.exe
Livello Unreal Celer Manus De	\ulevels\dmmanus.exe
Livello Unreal Morbidity	\ulevels\dmmorbid.exe
Livello Unreal Al'Shar Temple	\ulevels\dmram05.exe
Livello Unreal The Ancient Pit	\ulevels\dmrdc1.exe
Livello Unreal DMSanctuary	\ulevels\snctuary.exe
Livello Unreal DMSiNSlaM 1	\ulevels\sinslam1.exe
Livello Unreal Team Mine	\ulevels\teammine.exe
Livello Unreal Team Sewer	\ulevels\teamswer.exe
Livello Unreal Temple	\ulevels\dmtemple.exe
Livello Unreal DMTwisted	\ulevels\twisted.exe
Livello Unreal VeinSpire	\ulevels\veinspre.exe
Livello Unreal The Deep Dark Wells	\ulevels\dmwells.exe
Livello Unreal Night Fight	\ulevels\night.exe
Livello Unreal Pillars of Death	\ulevels\pillar.exe
Mod Unreal Battlecows \umods\bcows1.exe	
Mod Unreal DetGun	\umods\detgun1.exe
Mod Unreal QuakeRabbits	\umods\qrabbit.exe
Mod Unreal Smoke Grenade	\umods\smokeg2.exe
The Need For Speed III Ferrari 456 ITA	\nfsiii\456g_i.exe
The Need For Speed III Ferrari 456 ITA	\nfsiii\sh456G_I.exe
The Need For Speed III Spectre ENG	\nfsiii\sr42_E.exe
The Need For Speed III Spectre ENG	\nfsiii\shSr42_E.exe

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sono sportivi ma vestono sul Classic!

actua ICE HOCKEY

actua GOLF 2

actua SOCCER 2

SKI RACING

Cd-Rom Classic Collection

Sei un fan del calcio, dell'hockey, del golf o dello sci? Allora scalda i muscoli e preparati alle gare più avvincenti della tua carriera! Nella CLASSIC COLLECTION arrivano, infatti, **ACTUA SOCCER 2, ACTUA ICE HOCKEY, ACTUA GOLF 2** e **SKI RACING**, i fantastici giochi SIERRA e GREMLIN.
Con questi 4 Campioni dello Sport, la CLASSIC COLLECTION ti mette ora disposizione tutti i big multimediali vestiti della festa e a sole £ 39.900! Scatta verso il tuo negoziante di fiducia, quindi, e preparati a giocarti tutto sul campo del tuo PC con **ACTUA SOCCER 2, ACTUA ICE HOCKEY, ACTUA GOLF 2** e **SKI RACING!**

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

© 1997 Gremlin Interactive Limited. Tutti i diritti riservati. Proibita la copia, il noleggio e la rivendita non autorizzati. Actua® è un marchio registrato di Gremlin Interactive Ltd. Tutti gli altri marchi di fabbrica sono riconosciuti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I Videogiochi? In Galera!

"Sono in disaccordo con il Disegno di Legge perché nei film e nei cartoni animati di azioni contro la legge se ne commettono in continuazione, i giochi sono immaginazione, finzione è tali devono rimanere. Tra l'altro i giochi sono composti da personaggi non reali, da creazioni grafiche."
Corrado Buonanno
Consigliere Delegato Sony Computer Entertainment Italia

Pare proprio che, come tutte le migliori telenovelas, non finirà mai. Se n'era parlato già lo scorso anno, per la precisione nel luglio del 1997, in seguito all'esposto inoltrato presso un gran numero di procure italiane dall'onorevole Maretta Scocca del CCD nel tentativo di suscitare un intervento da parte della magistratura a tutela dei minori. Allora, la causa scatenante fu l'uscita di *Carmageddon*, che portò anche alla proposta di legge per la regolamentazione dei "gestori degli apparecchi automatici da trattenimento" dell'onorevole Pecoraro Scanio. Inutile dire che la procura di Torino, nella persona del giudice Santaniello, la principale chiamata in causa, ha archiviato il caso relativo a *Carmageddon* poiché in Italia non esiste una legge che regolamenti i videogiochi, tant'è vero che è in uscita il secondo episodio. Con ogni probabilità è proprio a causa di questo secondo titolo della serie *Carmageddon* che è stato presentato un nuovo disegno di legge, realizzato dal senatore Athos De Luca (Gruppo Verdi). Per chi non lo sapesse, oltre a leggere la recensione presente in questo numero, *Carmageddon* è un titolo che pone il giocatore alla guida di bolidi a quattro ruote e che impone l'investimento sistematico dei pedoni per aumentare il punteggio e guadagnare altro tempo per giocare.

"Il mondo dei videogiochi è immaginario. Dipende dall'intelligenza dei giocatori discernere tra fantasia e realtà."
Rami Galante
Direttore Generale Halifax

Come dicevamo, il 29 ottobre di quest'anno, il Senatore Athos De Luca, del gruppo dei Verdi, ha presentato un Disegno di Legge volto a regolamentare la diffusione e la commercializzazione dei videogiochi. Il testo integrale è riportato qui di seguito:

Disegno di Legge n. 3605 del 29 ottobre 1998
"Norme relative ai giochi di abilità ed intrattenimento a tutela dei minori"
Articolo 1
1. Chiunque produca, importi o commercializzi sul territorio nazionale apparecchi e congegni elettronici ovvero supporti magnetici multimediali ed applicazioni software relative a giochi di abilità ed intrattenimento che esibiscano tematiche di gioco consistenti in situazioni di violenza, ha l'obbligo di apporre sul prodotto o sulla confezione del prodotto posto in vendita una dicitura recante l'avvertenza che, per le immagini e le situazioni contenute, il gioco è consigliato ad un pubblico adulto.
2. È vietata la diffusione e la commercializzazione sul territorio nazionale dei prodotti di cui al comma 1 qualora prevedano giochi di abilità ed intrattenimento consistenti nella rappresentazione della commissione di fatti violenti previsti dalla legge come reato.

Athos De Luca è nato il 15 novembre 1946 a Siena. Appartenente al Gruppo dei Verdi, è stato eletto il 21 Aprile 1996 nel collegio numero 8 della regione Lazio. È membro della 10° Commissione permanente (Industria, commercio, turismo), della Commissione speciale in materia d'infanzia, della Commissione parlamentare per l'infanzia e della Commissione d'inchiesta sul terrorismo in Italia.

"Apprezzo l'intenzione di tutelare i minori, ma credo che una legge sui videogiochi andrebbe studiata molto meglio."
John Holder
Presidente Leader Distribuzione

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

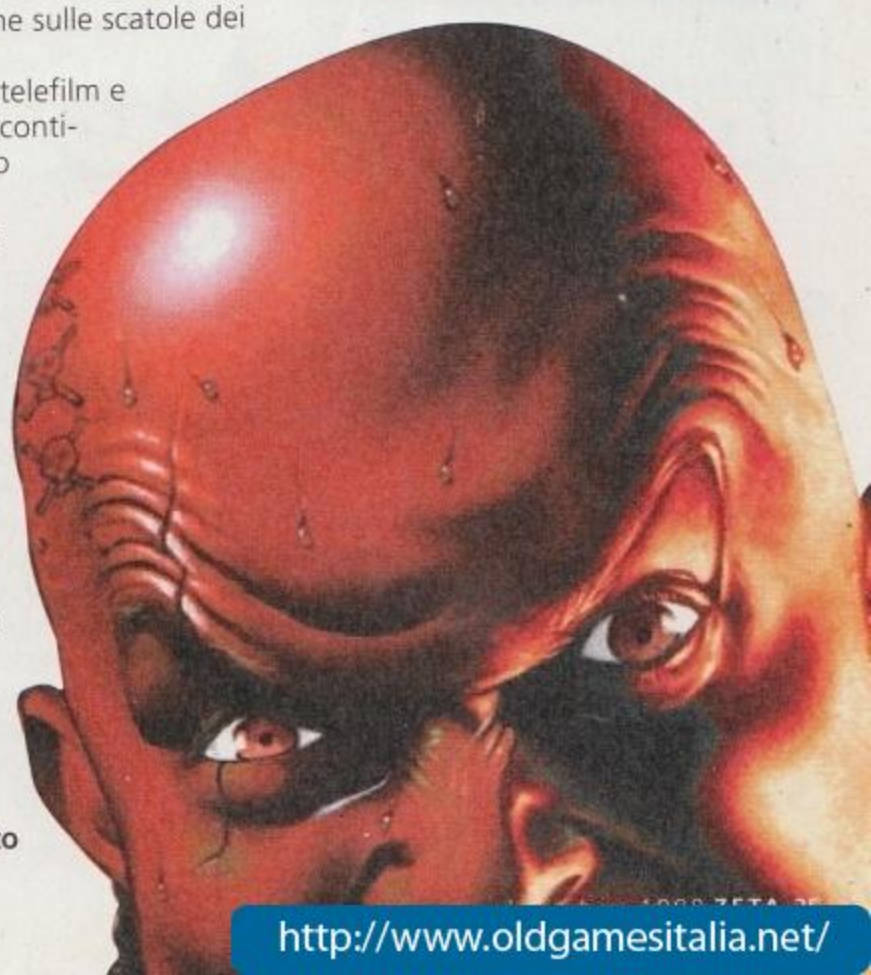
http://www.oldgamesitalia.net/

Articolo 2
1. I reati commessi attraverso le tipologie di prodotti di cui al comma 1 dell'articolo 1 sono perseguibili ai sensi degli articoli 57, 57bis e 58bis del codice penale.
2. Si applica la pena prevista dall'articolo 725 del codice penale nel caso della violazione dell'obbligo di cui all'articolo 1, comma 1.
3. La violazione del divieto di cui al comma 2 dell'articolo 1 è punita ai sensi degli articoli 414 e 415 del codice penale.
4. Nel caso sia ravvisabile una assoluta urgenza, gli ufficiali di Polizia Giudiziaria possono disporre il sequestro dei prodotti posti in vendita, procedendo entro ventiquattro ore a darne comunicazione all'autorità giudiziaria competente per l'eventuale convalida, che deve comunque avvenire entro le ventiquattro ore successive.

Analizzando in maniera più approfondita il testo del Disegno di Legge del Senatore De Luca si può dire che il comma 2 dell'articolo 1 intende bloccare la distribuzione e la commercializzazione di videogiochi che permettano di commettere atti che vengono ritenuti reati dalla legge italiana. Come se non bastasse, in quanto riteniamo esagerato un provvedimento simile, gli articoli del codice penale 414 e 415 si riferiscono, rispettivamente, a "Istigazione a Delinquere" e "Istigazione a disobbedire alle leggi", entrambi reati punibili con 5 anni di reclusione.
Gli altri articoli del Codice citati nell'articolo 2 si riferiscono a reati di carattere oggettivo, ciò reati commessi dalla stampa periodica e non, e reati contro la pubblica decenza.
Abbiamo voluto chiedere al Senatore De Luca se non era esagerato un disegno di legge così allarmistico. "Effettivamente abbiamo voluto alzare un po' il tiro," ha ammesso il Senatore, "perché bisogna trovare il modo di porre un freno all'*escalation* di violenza di cui siamo testimoni.
"Non bisogna dimenticare che i ragazzi sono i più influenzabili da pubblicità esagerate e volte a creare un bisogno che non c'è," ha continuato l'onorevole De Luca, "Non è concepibile che esista una legge che regolamenti la carta stampata, e nulla per quanto riguarda i videogiochi.
Nessuno vuole mettere alla berlina i giochi elettronici, noi non siamo contro i videogiochi, ma è indubbio che i ragazzi siano i soggetti più a rischio se i produttori agiscono senza coscienza."
In pieno accordo con il Senatore De Luca è il professor Vittorino Andreoli, "È necessario regolamentare i videogiochi, ripetendo più volte un atto, spesso contro la legge, il giocatore "impara" qualcosa di sconveniente.
"Il businness dei videogiochi è talmente enorme, che una semplice multa non è più sufficiente, ci vogliono pene più severe."
Inutile dire che anche in Inghilterra *Carmageddon 2* ha suscitato un vespaio. La British Board Film Classification ha bloccato la certificazione del gioco aggiungendo che "il titolo potrebbe causare dei 'danni' ai più giovani", ma è solo perché il gioco è un prodotto tipicamente studiato per gli adolescenti, per i contenuti e la colonna sonora Heavy Metal, che i "grandi" si danno tutta questa pena?
L'organo di autoregolamentazione dei videogiochi inglese, l'ELSPA, non ha nessun problema ad ammettere che solo il 3% dei giochi è consigliato a un pubblico adulto. La certificazione di vietato ai minori di 18 anni potrebbe essere applicata, per i regolamenti inglesi, anche a *Carmageddon*, risolvendo la situazione, e tra l'altro il bollino rosso appare da mesi anche sulle scatole dei giochi distribuiti in Italia.
La cosa strana è che film, telefilm e cartoni animati mostrano continuamente atti che lo Stato Italiano ritiene un reato, questo vuol forse dire che per vedere il prossimo film di Tarantino dovremo ricorrere al mercato nero con il rischio di finire in galera?
Noi speriamo proprio di no, anche se ci sono i presupposti per pensare al peggio, e giocare a *Carmageddon 3* nel buio di una cantina per evitare di essere scoperti dalla Polizia sembra una cupa realtà, un po' (troppo) vicina.

Giorgio Baratto

> **"Se c'è qualcosa che si può imputare a *Carmageddon* è la poca creatività, il mancato sforzo di proporre ai giovani qualcosa di più costruttivo. Ma parlare di istigazione a delinquere..."**
> **Paolo Crepet, Psicologo**
> **cfr. ZETA Luglio/Agosto 1997**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Si ringrazia **Games On Line** (www.g-o-l.com)

DiaMo I nuMeri

Copie di FIFA 98 vendute in Italia
520.000

Copie di FIFA 98 vendute in tutto il mondo
3.500.000

Computer installati in Italia con supporto CD Rom
2.200.000

Computer installati in Italia senza CD Rom
1.400.000

Copie di prodotti software venduti in Italia nel 1997
2.5 milioni

Copie di prodotti software venduti in Italia nei primi sei mesi del 1998
3 milioni

PlayStation installate in Italia
1.050.000

Copie di Tomb Raider 2 vendute in Italia
205.000

Copie di Tomb Raider 2 vendute in Inghilterra
560.000

Un nuovo passo per le schede accelertrici

3DFX presenta Voodoo 3

La 3dfx Interactive ha presentato lunedì 16 novembre la sua nuova serie di acceleratori grafici Voodoo 3. La tradizionale architettura "3d only" della serie Voodoo è stata abbandonata in favore di una soluzione completa 2d/3d su chip singolo. Voodoo3 utilizza tecnologia a 0.25 micron e sarà disponibile in due versioni: Voodoo 3 2000 e 3000.

La serie 3000 raggiunge performance di 366 megatexel al secondo, circa il 50% in più rispetto a due Voodoo 2 in sli. Sarà dotata di una ramdac a 350Mhz, in grado di raggiungere una risoluzione massima di 2046x1536 a 75Hz con il supporto di HDTV e monitor LCD. Supportate anche le risoluzioni in per il formato 16:9. Il voodoo3 è dotato di una doppia Texture Management Unit in grado di effettuare multitexturing, Bump Mapping e Trilinear Mip Mapping in un singolo ciclo. La FPU interna è in grado di gestire 7 milioni di triangoli al secondo, un valore impressionante, che abbinato all'altissimo fill rate e allo z buffer a 24 bit renderà possibile giocare in ambienti tridimensionali di una complessità per ora irraggiungibile. Il pieno supporto AGP 2x (con l'arrivo del chipset JX di Intel verrà immessa sul mercato una versione 4x) con sidebanding, il rendering a 32bit e l'anisotrpic filtering fugano qualsiasi dubbio sulla competività del Voodoo 3 rispetto ad avversari come il TNT. Voodoo3 utilizza lo stesso Core 2d del Banshee, portato però a 185 Mhz nella serie 3000 e a 125 nella 2000. La decompressione Mpeg2 DVD viene effettuata in hardware consentendo la riproduzione di filmati a pieno schermo a 30 fps. Già si parla dei primi benchmark. Abbinato a un Pentium2 400 il Voodoo 3 3000 ha ottenuto, a 1600x1200, 30 fps. Con la maturazione dei driver si raggiungeranno, a questa risoluzione, i 40 fps. La dotazione di memoria sarà di 16 mb, una scelta motivata dall'utilizzo della tecnologia AGP per il dislocamento delle texture nelle ram di sistema. La serie 2000 offre le stesse caratteristiche ma il chip è clockato a 125Mhz e ha un ramdac a 300Mhz. Sarà venduto agli OEM che potranno integrarlo anche sulle schede madri. La velocità della serie 2000 è di 250 Mtexel/sec, un valore in ogni modo vicino a una configurazione sli. Le nostre prime impressioni sono positive, il Voodoo3 è inavvicinabile sul piano delle performance ed è particolarmente completo sul piano degli effetti e delle funzionalità. La disponibilità è prevista a partire da Marzo 1999.

"essere poco vestita non dà fastidio, specie quando ti ritrovi circondata da un branco di ragazzini adolescenti che ti alitano addosso!"
Elexis Sinclaire
Protagonista di *Sin*

Anche l'orecchio vuole la sua parte

Creative introduce EAX 2.0

Creative ha annunciato l'introduzione delle Environmental Audio eXtensions 2.0, nuova versione dell'interfaccia di programmazione DirectX compatibile che consente ai programmatori di videogiochi di avvantaggiarsi delle funzionalità sonore tridimensionali delle schede della serie Sound Blaster Live! (il famoso Environmental Audio). Con le EAX 2.0, tramite le quali i programmatori potranno gestire gli effetti sonori di occlusione e ostruzione (i suoni varieranno anche in relazione alla presenza di oggetti nel campo), Creative allinea così le funzionalità delle sue API (che, ricordiamo, sono uno standard aperto utilizzabile senza royalties da chiunque) a quelle delle A3D 2.0 di Aureal, facendo un'importante passo in avanti per la conquista del nuovo mercato dell'audio tridimensionale.

la Cimice

Sono ancora un miraggio per i videogiocatori europei, eppure Dreamcast e PlayStation 2 sono già sulla bocca di tutti. **Drew Markham, presidente della Xantrix**, società che sta sviluppando *Kingpin*, di cui vi abbiamo parlato lo scorso mese ha ammesso, "Spero che i due nuovi sistemi di Sega e Sony permettano di avere, finalmente, delle prestazioni decenti a livello grafico e di calcolo della CPU, ci ha detto Markham, proseguendo, "un titolo come Kingpin è semplicemente troppo complesso per girare sulle console odierne." L'intenzione degli sviluppatori è quella di non dover cambiare completamente il codice per convertire un titolo, da qui le speranze di Drew Markjham, staremo a vedere.

Dando fiducia alle indiscrezioni che sono apparse sulla Rete, sembra proprio che si stia scatenando un **uragano sulla Ion Storm**. Sono già diversi gli impiegati della società con base nel Texas ad aver abbandonato gli uffici. Ciononostante, sempre basandosi sulle indiscrezioni di cui sopra, pare che "il gruppo di lavoro che ha lasciato la Ion Storm, continuerà a esestire all'interno dell'industria come sviluppatori, anche se i loro futuri scopi professionali saranno completamente diversi da quelli perseguiti fin ora agli ordini della software House americana." Il futuro di titoli quali Daikatana sono estremamente in forse, alla luce di questo stato di cose.

La **Future Publishing, già colosso dell'editoria inglese**, sembra intenzionata a passare all'attacco del mercato della stampa specializzata tedesca. In seguito a una Joint Venture con la Imagine Media la prima rivista che dovrebbe essere lanciata sul mercato della Germania unita sarà PC Gamer, in Italia ne esiste già una versione tradotta, a partire dalla primavera del 1999, e senza ombra di dubbio, un altra rivista dovrebbe essere lanciata nel periodo autunnale. L'unione delle due società sembrerebbe il primo passo per creare una casa editrice globale specializzata in riviste specializzate e voci di corridoi indicano che è stato fatto un serio investimento in uomini e denaro proprio in questo senso.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

Come si chiamava il primo titolo realizzato per Amiga dalla Software House italiana Idea nel 1990?

VIENI AVANTI CREATIVO

Senza dubbio qualche copia raggiungerà anche la nostra penisola, in ogni caso è fuori dubbio che pubblicità del genere non ne vedremo da noi. La cartuccia dorata di Zelda 64 è in edizione limitata e saranno in molti a non volersela perdere per niente al mondo. già si possono immaginare le file di videogiocatori fuori dai negozi il 24 novembre.

"Un titolo sviluppato per un sistema casalingo deve essere giocato più a lungo di un semplice Arcade."
Shigeru Yokoyama
Capo settore R&D, Namco

Non tutte le ciambelle riescono...

I difetti della Voodoo 3

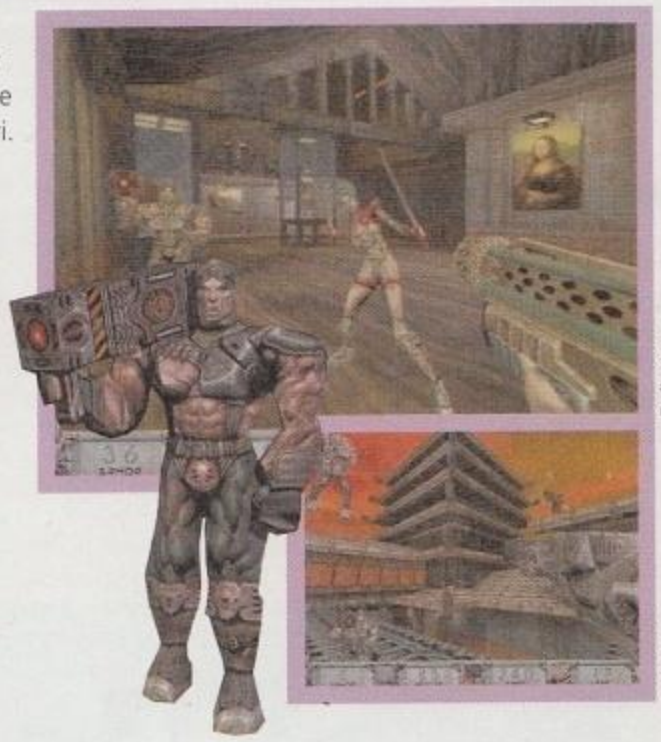
Dopo l'annuncio in pompa magna di 3DFX avvenuto al Comdex di Las Vegas sui newsgroup di tutto il mondo sono iniziate a circolare le prime impressioni. Ebbene molte delle specifiche dichiarate dalla 3Dfx non corrispondono con precisione alla realtà. Il rendering è ha 32 bit solo internamente ed i giochi del voodoo3 mostreranno i "consueti" (per la serie voodoo) 65.000 colori. Anche l'architettura AGP non è pienamente adottata, se è vero che il voodoo 3 utilizzerà la banda passante 2x e il sidebanding non potrà effettuare il rendering di texture nella memoria di sistema (il cosidetto DME). Lo Z buffer inoltre rimane a 16 bit esattamente come nel voodoo2. In sostanza la qualità delle immagini del voodoo3 subisce un netto miglioramento grazie alla possibilità del bump mapping (che quando utilizzato dai disegnatori di texture farà sembrare obsoleti tutti i titoli attuali) e dell'anisotropic, ma nei giochi di oggi sarà identico a quello della odierna generazione. Una scelta moto coraggiosa quella di 3dfx che punta tutto sulla velocità pura. Le performance straordinarie sono confermate e già giungono voci di Quake 2 giocato a 1024x768 con 80 fps. Considerando che si parla di schede alpha underclokkate più lente del 20-30% rispetto al prodotto finito. Ciò non toglie che la nVidia continuerà a piccarsi del titolo di leader nell'implementazione degli effetti. Parlando di nVidia non è da considerarsi casuale l'annuncio che il TNT release 2 sarà disponibile per la primavera del 99, in contemporanea al mostriciattolo 3dfx e proprio oggi la Creative ha confermato che sarà disponibile a breve una patch per Unreal in grado di creare delle ombre realistiche utilizzando l'alpha stencil, una caratteristica per ora disponibile solo sul TNT. Vedremo quale delle due strategie avrà la meglio.

Continuano i dissapori tra software house e sviluppatori

Daikatana miete le sue prime vittime...

È stata resa pubblica la triste lista dei collaboratori della Ion Storm che hanno abbandonato il gruppo; il motivo è quello di giustificare il ritardo del gioco e di calmare quindi anche le attese dei videogiocatori. Purtroppo questo fenomeno di esodo è piuttosto diffuso nel mondo videoludico; è successo anche con Moulinex che ha lasciato la Bullfrog per essere maggiormente autonomo e creativo e adesso tocca alla Ion Storm. Possiamo solo vedere chi sono i "fuggiaschi" e rammaricarci pensando a un inevitabile slittamento del tanto atteso Daikatana.

Matt Hooper - Level Designer, Daikatana
Sverre Kvernmo - Lead Level Designer, Daikatana
Will Loconto - Audio Director, all projects
Mike Maynard - Programmer, Daikatana
Mark Morgan - Artist, Daikatana
David Namaksy - Lead Level Designer, Anachronox
Steve Rescoe - Level Designer, Daikatana
Jonathan Wright - Lead Programmer, Daikatana


Daikatana
Daikatana

In seguito alla conclusione dell'accordo di acquisizione da parte di Tim Chaney **Virgin Interactive sembra aver decisamente superato la crisi** degli ultimi mesi. A questo punto, la storica società inglese sta cercando di ristrutturarsi in previsione del prossimo anno tramite l'acquisizione di nuovi titoli e gruppi di sviluppo. Pare anche, che nel progetto di ristrutturizazione giocherà un ruolo importante anche Interplay, anche se al momento non è dato di sapere l'esatto ruolo di Interplay nel prossimi progetti di Virgin Interactive. Si parla, comunque, di una acquisizione successiva volta a unificare le due società.

Una fonte all'interno dell'azienda ha rivelato che la Nintendo ha pìianificato di lanciare un numero molto maggiore di **due milioni di cartucce di Zelada 64**. "Per quel che ne so io la società è intenzionata a immetere cinque milioni di cartucce per il gennaio 1999," ha amesso la nostra fonte, "Zelda è una delle più grandi speranze della Nintendo, è normale che non si nascondano numeri di questo tipo." Anche se in America il gioco verrà messo in distribuzione il 24 novembre, la cartuccia di Zelda 64 dovrebbe raggiungere i negozi europei non più tardi dell 11 dicembre, giusto in tempo per un gustoso Natale.

LucasArts e Diamond Multimedia hanno unito le forze per proporre ai videogiocatori la Monster Fusion 3D con il bundle *Rogue Squadron*. La Monster Fusion è una scheda acceleratrice 3D di produzione Diamond, mentre *Rogue Squadron* è uno degli ultimi titoli di produzione LucasArts che necessita appunto di una scheda accelerata per dare il meglio di sé stesso. In America la promozione partirà il 31 gennaio 1999, non sapppiamo se anche in Italia si avrà la stessa offerta nei negozi specializzati, ma c'è da credere che un'occoasione simile non passerà certo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Internet perde il grande fratello?

Microsoft Cancella Chrome

ChromEffects il progetto di Microsoft di una serie di librerie standard in grado di portare la navigazione in Internet a nuovi livelli di multimedialità ha subito un brusca frenata. La tecnologia in questione avrebbe permesso l'aggiunta di video, audio e interfacce animate legate alle DirectX nelle pagine di Explorer, anche utilizzando connessioni via Modem. L'idea era quella di scrivere un database di effetti standard richiamabili dalle pagine del Browser. Sin dal rilascio del Kit per gli sviluppatori però Chrome ha subito le critiche del World Wide Web Consortium per la poca attinenza alle specifiche HTML. Alcuni ossevatori dicono che il vero motivo della cancellazione sia da ricercarsi nel processo in corso da parte dell'Antitrust nei confronti di Microsoft. L'uscita di Chrome avrebbe infatti messo in seria difficoltà i concorrenti Realmedia e Apple (che da tempo tenta di imporre il suo QuickTime come standard per lo streaming Video). Il progetto Chrome comprendeva anche un'interfaccia tridimensionale per Windows da abbinare, in via sperimentale, come add-on a Windows 2000. La Microsoft non ha ancora chiarito se il prodotto è da ritenersi cancellato o soltanto posticipato, e si è limitata ad accorpare gli ingegneri impiegati nel progetto nel gruppo DirectX.

"So quanto sia importante per noi che Zelda raggiunga gli scaffali in tempo, e lo sa anche LUI (Shigeru Miyamoto, NdR)!"
Howard Lincoln
Chairman, Nintendo of America

Carmageddon influenza il mondo dei video Pop

Moralità Contagiosa?

Carmageddon II

Chi segue i video musicali con assiduità, avrà notato, sia su MTV che su Coloradio, due video che richiamano alla mente dei videogiocatori il titolo della Sales Curves interactive *Carmageddon*. I video in questione sono "Rabbit in The Headlights", degli Unkle e "My Favourite Game" dei Cardigans, quest'ultimo singolo è un estratto dell'LP 'Gran Turismo' (un'altra coincidenza?). Nel primo un uomo distinto cammina all'interno di una galleria e viene ripetutamente investito dalle auto che passano; nel secondo, Nina Persson, la cantante dei Cardigans, guida lungo una delle lunghissime strade che corrono lungo il deserto americano fregandosene bellamente delle altre vetture fino a scontrarsi frontalmente con il pulmino che trasporta gli altri membri del gruppo.
Non sappiamo se i due video in questione siano stati ispirati proprio da *Carmageddon*, è sicuro, però, che sono incorsi negli stessi problemi del gioco in questione: il video degli Unkle è stato eliminato dalla programmazione di MTV, mentre quello dei Cardigans è stato censurato nelle sue parti più impressionanti. "Non riesco proprio a capire la decisione di MTV di censurare il video in Europa e In America" ha detto Jonas Akerlund, autore del video dei Cardigans, così come di Smack My Bitch Up dei Prodigy, "La ritengo una decisione profondamente stupida."

Carmageddon II

Il primo gioco realizzato completamente con Java

Mystique Mayhem - la rivoluzione Java

Mystique Mahyem, il primo titolo dell'americana Mayhem Games, passerà alla storia per essere il primo gioco scritto completamente in Java. Per questa sua peculiarità MM può girare indifferentemente su qualsiasi computer con interprete Java, sia che si tratti di Macintosh, Intel, Sun o Silicon Graphics. MM è un GdR in cui il giocatore ricopre il ruolo di Mago, in grado di acquisire nuovi incantesimi e poteri da utilizzare contro gli avversari in rete. MM sarà giocabile solo in multiplayer attraverso una connessione Internet, ogni giocatore potrà disegnare il proprio Avatar personale. Disponibile il 20 novembre negli States.

5-10 anni fa

a cura di Mattia Ravanelli

5 ANNI FA

• Sony dava ufficialmente l'annuncio dell'esistenza di un progetto per una console a 32 bit. La macchina sarebbe dovuta arrivare in Giappone entro la fine del '94, entro il '95 in Europa e gli stessi dirigenti della Sony si dicevano convinti di avere tra le mani un prodotto capace di dare una scossa al mercato.

• La Commodore continuava a credere nel suo CD32. La pubblicità italiana della console recitava esattamente così: Amiga CD32. Ha tutti i titoli per essere un mostro... il mondo non sarà più lo stesso. Effettivamente per molti dirigenti Commodore la vita non è più stata la stessa dopo il giga-flop della macchina.

• Il primo *Rebel Assault* (LucasArts) raggiungeva i negozi, facendo innamorare i tantissimi fan dell'epica trilogia di Guerre Stellari che, un po' ammaliati da un livello tecnico al di fuori del comune (merito del CD), riuscirono a passar sopra a una certa ripetitività dell'azione e a un'idea di fondo non troppo originale.

• La Papyrus demoliva ogni concorrente con il suo primo *Indycar Racing*. Il gioco raggiungeva livelli di realismo impressionanti, tanto che era praticamente impossibile consigliarlo a chi non fosse disposto a conoscere a mena dito qualsiasi dettaglio di una monoposto della Formula Indy. Un livello tecnico ineccepibile e una profondità senza precedenti lo incoronavano sullo stesso trono di *F1GP*.

• La Sensible Software sfornava uno dei suoi piccoli grandi gioiellini, *Cannon Fodder*. Nei panni di un improbabile manipolo di militari eroici bisognava sbaragliare i nemici in un gioco che equilibrava alla perfezione tanta azione con un'infarinatura di strategia.

• LucasArts pubblicava *Sam & Max Hit the Road*, una delle avventure più divertenti in assoluto della Lucas. Protagonisti un cane poliziotto e un coniglio psicotico. *Sam & Max* godette di una grandissima localizzazione in italiano e seppur rimanesse forse un po' difficile per il giocatore medio, riuscì a conquistare un posto nel cuore di tutti gli amanti delle avventure.

10 ANNI FA

• In attesa dei primi grandi giochi per Amiga arrivavano i titoli-cuscinetto, i primi esperimenti destinati a sondare il campo del 16 bit Commodore. Mentre ci si riempiva di giochi semi-insulsi che tentavano di stravolgere il mercato con effetti speciali e affini, la Rainbow Arts se ne usciva con *Sarcophaser*, uno sparatutto semplice semplice e onesto, ma dannatamente divertente.

• *Atron 5000* (Players) per Amiga diventava il nuovo Tron, basato sulla velocità d'azione e su un'ottima modalità a 2 giocatori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dai videogiochi al cinema. Ormai è un vizio!

Il film di Final Fantasy

Seguendo una pratica che ormai sembra essere sempre più prassi che non eccezione, Square ha annunciato che sta producendo Final Fantasy: The Movie, definito dalla società come il "primo film d'animazione con personaggi umani foto realistici generati al computer". Il film, ambientato sulla terra del 2065, tratterà una storia che prende in esame l'eterno dilemma della vita e della morte e trarrà, ovviamente, inspirazione dai giochi della serie di *Final Fantasy*. La data di lanciodovrebbe avvenire nel 2001.

Final Fantasy VII

Nei cieli delle novità

Ultimissime da Nova Logic

La celebre casa, famosa per i suoi giochi di guerra, torna a stupirci sul suo campo, con *Comanche Enhanced, F-16 Multirole Fighter* e *Mig 29 Fulcrum*. Il primo titolo non è altro se non una riedizione della terza puntata della serie. Gli altri due sono invece tutti nuovi: in *F-16* sarà presente l'Integrated Battle Space, che è una sezione on-line in cui i videogiocatori di tutto il mondo possono giocare l'uno contro l'altro, con i rispettivi F-16 che garantiranno un realismo simulativo eccezionale. *Mig-29 Fulcrum* è basato sul Mig-29 russo: anche qui il livello simulativo stabilirà un nuovo standard, tanto che alla NovaLogic dicono che sarà il gioco di volo più accurato mai esistito. Crederci o non crederci non serve a nulla, l'unica cosa che bisogna fare è attendere una versione giocabile. Per concludere: anche quest'ultimo titolo goderà dell'IBS, in modo che, nei cieli virtuali di Nova World, sarà possibile vedere volare Jet di vario tipo, intenti a duellare tra loro a colpi di missili...

di Simone Soletta

SAITEK R4

Unica al mondo a ottenere la licenza per la tecnologia Force-Feedback di Microsoft, Saitek propone un volante estremamente valido e dal design molto accattivante. Il kit in esame offre un volante regolabile in altezza e inclinazione, per meglio adattarsi alle esigenze di ogni singolo giocatore; una pedaliera di buona qualità che permette di regolare la durezza di ogni pedale; un alimentatore esterno e un CD contenente i driver e alcuni demo di alcuni tra i più noti giochi di guida. Il driver di gestione permette di configurare il volante in modo da essere compatibile anche con quei giochi non espressamente concepiti per essere utilizzati con un volante Force Feedback: un apposito settaggio permette di deviare le sollecitazioni dall'asse y (tipicamente utilizzato dalla pedaliera per i controlli di gas e freno) all'asse x, dove un apposito motore si occupa di ricreare gli scossoni e le vibrazioni che il pilota riceve dal motore e dal fondo stradale. Utilizzando questo volante i giochi entrano in una nuova dimensione: l'indurimento progressivo dello sterzo, gli scossoni, le botte... sembra veramente di essere all'interno della vettura, sia essa una potentissima auto da rally o una monoposto da Formula uno. *Colin Mc Rae Rally*, accoppiato a questo volante, offre sensazioni davvero uniche e realistiche: passare dall'asfalto bagnato alla neve comporta immediate perdite di aderenza prontamente replicate dal volante in maniera talmente realistica da lasciare stupiti. Di grande effetto, inoltre, la simulazione dei diversi fondi stradali. Anche *The Need For Speed 3* e *Formula 1 Racing Simulation* diventano assolutamente fenomenali utilizzando il kit Saitek, che è completato da due tasti sul volante, due tasti disposti a "farfalla" montati posteriormente alla stregua di cambio semi-automatico e una leva-cambio che consiste in due ulteriori tasti utilizzabili a discrezione del giocatore (adattissima per il controllo del freno a mano, se si predilige l'uso della "farfalla" per il controllo del cambio...). Questo volante è in definitiva una periferica robusta ed ergonomica, che assicurerà ore e ore di sfrenato divertimento. Il prezzo consigliato al pubblico è di lire 399.000.

SAITEK CYBERSTICK 3D.

Uno dei problemi più ardui da risolvere per un videogiocatore è quello di trovare un joystick adatto alle proprie esigenze. Ogni persona ha, infatti, una propria posizione ideale per giocare, per non parlare dei tanto bistrattati giocatori mancini. Oggi Saitek presenta un joystick completamente modulare e configurabile per fornire agli utenti il maggior comfort possibile. La particolarità di questa periferica, a parte la solita elevata qualità di costruzione che contraddistingue il produttore in esame, è il fatto di essere composta da varie parti liberamente assemblabili. Grazie a un apposito cacciavite a brugola fornito con il joystick è possibile smontare e regolare i supporti per la mano, in modo da rendere il gioco comodo anche per chi ha un palmo di dimensioni diverse dalla media. È inoltre possibile regolare l'inclinazione della sezione pulsanti presente in alto sullo stick, e decidere la corsa del grilletto di fuoco. Per adattare il controller ai giocatori mancini è possibile, inoltre, ribaltare i vari supporti per la mano e la manetta del controllo "throttle". Il Cyberstick 3D, inoltre, è un'ottima periferica: offre un controllo estremamente morbido e preciso, quattro tasti più un hat switch a otto vie e il controllo diretto di due assi aggiuntivi per il throttle e il timone.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gli manca solo la parola, in italiano

Ultima Online verrà tradotto

Origin e SYSTRAN Software hanno annunciato un accordo per cui in Ultima Online: The Second Age verrà inclusa la tecnologia di traduzione istantanea sviluppato dalla SYSTRAN. Il motivo per cui è stata introdotto questa novità è il voler rompere ogni tipo di barriera tra i giocatori di tutto il mondo, nonchè l'interesse che Origin ha nell'accalappiare mercati vasti e finora fortemente svantaggiati dalla diversità di lingua, come, per esempio, quello Giapponese. Al momento il traduttore supporterà quattro "coppie di linguaggi", e cioè da inglese a tedesco, da tedesco a inglese, da inglese a giapponese e da giapponese a inglese. Informazioni e download si possono trovare sul sito di Ultima Online.

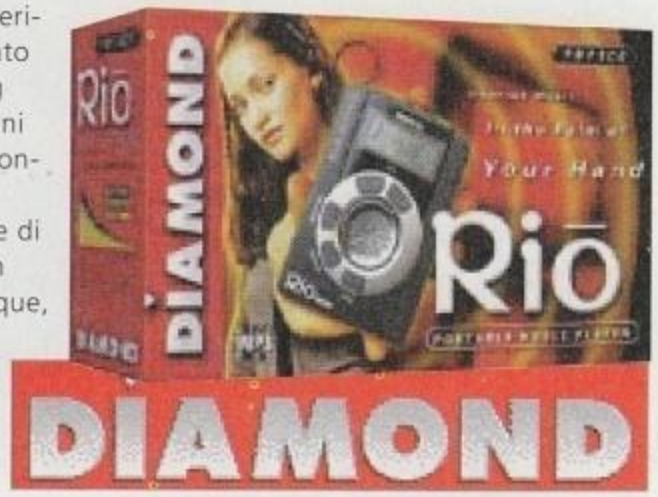
Ultima Online

Con il sangue di Carmageddon è possibile fare la salsa?

Un nuovo standard per il mercato MP3?

Via libera per Rio

Diamond può finalmente tirare un sospiro di sollievo. È stata, infatti, considerata invalida dal giudice la causa intentata dalla RIAA (Recording Industry Association of America) contro il colosso americano, per impedire la commercializzazione del nuovo lettore MP3 portatile (RIO). La periferica, considerata illegale dalla RIAA, in quanto violazione dell'AHRA (Audio Home Recording Act), che impone particolari restrizioni su alcuni tipi di dispositivi di registrazione destinati al consumatore, è risultata invece perfettamente conforme alle leggi. Infatti Rio, che è incapace di registrazione indipendente o copie seriali, non rientra nei dispositivi regolati dall AHRA. Dunque, dopo la sospensione preliminare della produzione e della vendita, durata dieci giorni, Rio può finalmente giungere sugli scaffali di tutti negozi, e, a detta di Diamond, potrà imporsi come nuovo standard per il mercato MP3.



Correre su un circuito virtuale

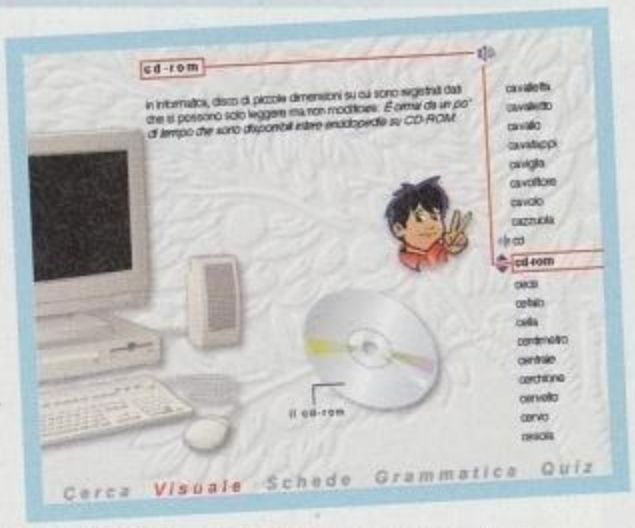
Nascar in Rete

Sierra Sports e Nascar hanno annunciato la partenza di un torneo Nascar che sarà disponibile tramite il CD Rom di *Nascar 2* e il servizio On-line TEN. La competizione inizierà il 23 Novembre e terminerà nell '99 con una gara a Daytona Beach; divisa in 3 diverse categorie (Novice, Intermediate e Professional). La "stagione" è divisa in 4 fasi principali: la prima è la registrazione che termina il 23 Novembre '98, la seconda è la fase delle qualificazioni dove verranno assegnati i livelli di difficoltà a ciascun giocatore; la terza è per così dire la gara vera e propria, dove i punti saranno azzerati e si dovrà dare il meglio di sè, in vista della quarta e ultima fase, la finale, che decreterà i vincitori e soprattutto assegnerà il succoso premio in dollari. Notevole il fatto che la finalissima si svolgerà in America in un simulatore NASCAR fornito dalla Sierra, il viaggio e l'hotel sono "ovviamente" pagati dagli organizzatori.

Nascar Racing 2

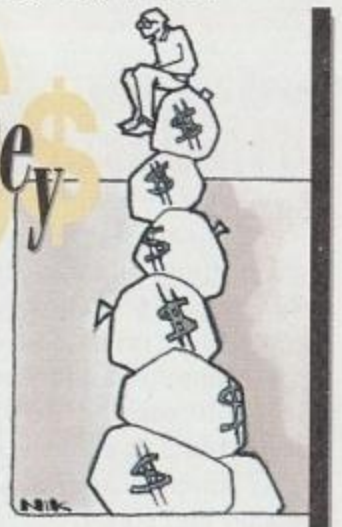
Paravia e Clementoni uniscono le forze

Nuove sinergie Editoriali

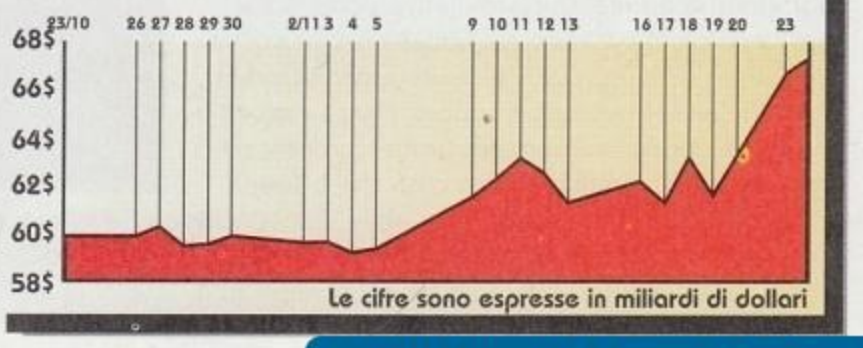


La casa editrice Paravia, fondata nel 1797, è specializzata in testi scolastici ha deciso di unirsi con Clementoni per lanciare una serie di progetti rivolti al primo ciclo scolastico.
Oltre due librigioco dedicati ai più giovani (Gioco e Imparo e Avanti Tutta!), le due società stanno ultimando la realizzazione di quattro CD Rom, che girano sotto Windows, che contengono il programma completo di tutte le materie della prima e seconda elementare riguardanti la lingua italiana, la matematica, l'educazione ambientale e l'abilità di apprendimento.
La nuova linea a cui appartengono i prodotti sopra citati risponde al nome di "I Maestri del Gioco" e sono stati progettati in maniera chiara e semplice per agevolare l'utilizzo di insegnanti e scolari. Per Informazioni, Paravia Tel. 011/7710166.

Bill Gates' Money



Dopo varie vicissitudini, questo mese le azioni della Microsoft sembrano essersi stabilizzate. Per tutta la fine di ottobre il patrimonio azionario di Bill Gates è rimasto ancorato ai 60 miliardi di dollari, ma con novembre la quota ha cominciato a salire fino a raggiungere la cifra (sospetta) di 66,6 miliardi. Un segno?



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RDF
RUMORI DI FONDO

Dopo la puntata per buona parte "seriosa" del numero scorso una piccola pausa rilassante ci vuole! Questo mese compileremo strani questionari, rivedremo alcune delle più belle introduzioni del passato, viaggeremo sul Titanic, torneremo nell'universo di Guerre Stellari e parleremo finalmente anche di SESSO!!! Naturalmente su RDF!!

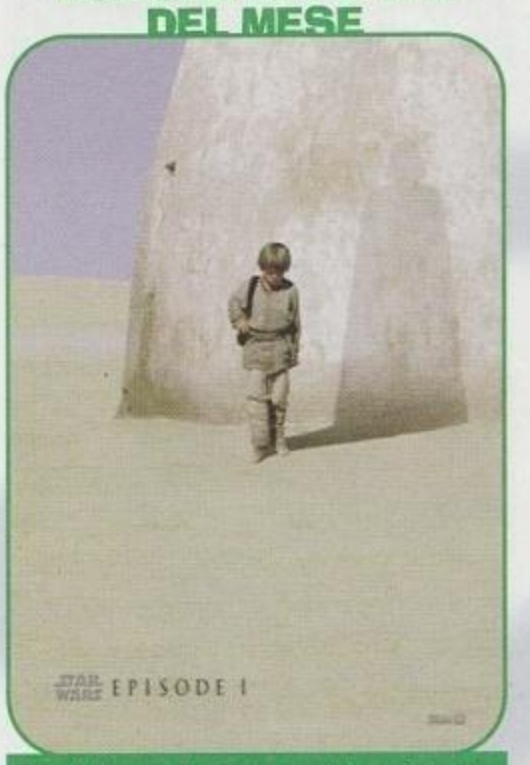
Disegno di Giancarlo Alessandrini

AFFONDAMENTO VIRTUALE

Se la situazione creativa del mercato dei videogiochi non è allegra e se neppure quella della critica e delle recensioni ha molto da ridere, che dire della situazione psicologica dei *giocatori*? Ovvero, ma non è che a volte siano i giocatori stessi, pur avendo tutto il diritto di lamentarsi ed esporre le loro idee, a esagerare un po'? Qualcuno, a questo fine, si è chiesto cosa sarebbe successo se *Titanic* - l'inaffondabile film di James Cameron - fosse stato un videogioco tipo *Jane's F-15*, *Starcraft* o *Baldur's Gate*... e le reazioni non si sono fatte attendere!

● *Sulla nave non ci sono abbastanza guasti casuali - forse alla Jane's credono che tutto funzioni sempre PERFETTAMENTE a bordo di una nave di quelle dimensioni?*

RUMORE DI FONDO DEL MESE



Non c'è bisogno di spiegare perché, vero? ^___^

● *La notte non era abbastanza buia, potevo distinguere chiaramente personaggi e oggetti invece di un grande schermo nero.*

● *DOVE SONO GLI ALBERI?????*

● *Non ho capito né la rotta della nave né perché la nave affonda... Questo è un piano della casa di produzione per farmi comprare la guida strategica - BOICOTTATELO!!!!*

● *Non dice nulla di cosa succede ai figli, ai nipoti e ai pronipoti dei protagonisti! È chiaramente un volgare trucco per rubarci altri soldi duramente guadagnati quando il seguito (*Titanic Gold*) verrà pubblicato - BOICOTTATE!!!!*

● *SPOILER: Fa schifo perché la nave alla fine affonda!!! Questo è un film, non un documentario storico, non voglio realismo voglio DIVERTIRMI!!!*

● *Fa schifo, devo vederlo con i personaggi già decisi dal regista, non posso creare il mio protagonista!!!!*

● *Fa schifo, boicottate i film con una trama fissa!!!! Quando i produttori impareranno che vogliamo una trama DINAMICA?!!?!*

● *Fa schifo, non ha l'opzione* multiviewer, *non posso vederlo contemporaneamente con i miei amici con ognuno di noi che interpreta un personaggio diverso (siamo nel 1998, non nel 1950!!!)*

● *Fa schifo alla grande perché* Lusitania 4.0 *sarà migliore...*

● *Tutti i commenti positivi sul Titanic provano senza dubbio che le riviste vengono pagate dalle società di produzione!!!! BOICOTTATELE!!!!*

● *Nella mia copia si vedono colline in mezzo all'oceano, e i bulloni che tengono insieme le caldaie sono diversi da quelli del vero* Titanic*!!! BOICOTTATE le società di produzione che fanno uscire film buggati!!! Mi rifiuto di vederlo fino a quando non sarà uscito il primo* patch*!!!!*

● *Irrealistico – non è stato filmato sul relitto restaurato del vero Titanic (e non ditemi che sarebbe impossibile, I SO che lo è!!!)*

● *Patetici falliti!!!! Andate a vedere questo film e pensate di trovarvi sulla vera nave! Ahahahahaha!!!! Falliti!!!*

● *BASTA con questi affondamenti del Titanic nell'Atlantico Settentrionale!!! Il primo film ha avuto successo e ora tutti lo copiano!!! Non c'è più CREATIVITÀ!!! Vogliamo COSE NUOVE!!! Quando qualche regista avrà il coraggio di fare affondare il Titanic al largo della costa del Vietnam????*

● *Non supporta occhiali 3D (ehi, i film degli anni CINQUANTA lo facevano!)*

● *Può qualcuno spiegarmi come vedere il film senza pagare? Non ditemi di comprare la cassetta, perché sono povero (crosspostato su* alt.cracks*).*

E se *Titanic* fosse una rivista di videogiochi?

● *Chi SE NE FREGA se Jack andava a pesca sul lago ghiacciato o se Rose è povera in canna!!! Io ho pagato per VEDERE UNA NAVE AFFONDARE, non per sentire le menate personali di chi è a bordo!!!!*

● *L'ho visto quindici volte e la nave affonda ogni volta!!! Mai che si decidano a imbarcare abbastanza scialuppe o a virare prima dell'Iceberg!!!! Ho scritto alla produzione ma non mi hanno nemmeno risposto!!! Non ascoltano le nostre critiche!!!!*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROFEZIA DELL'ANNO

Tra lo stupore generale, la MicroProse pubblicherà *Falcon 5.0* sei mesi prima di *Falcon 4.0*. *"Sapevamo che* Falcon 4.0 *era in ritardo"* dichiarerà preoccupato un portavoce della MicroProse, *"ma non sapevamo che la situazione fosse così grave..."*

dai *Rumori di Fondo* di gennaio 1998

● *Se non vi piace andate a vedere un altro film!!!! Se non vi va che la nave affondi perché continuate a guardarci???*

● *Non sarebbe possibile averne una versione senza cabine di prima classe?*

E tant'è. Comunque a noi *Titanic* è piaciuto, piangiamo ogni volta che lo guardiamo e non vediamo l'ora che esca *Titanic Gold* con la famosa ora in più... chissà se sarà possibile acquistarla senza dover ricomprare le parti del film già viste! ^__^

BUIO IN SALA

Era un pallino che ci girava per la zucca già da un po' di tempo, e poi qualcuno su *comp.sys.ibm.pc.games.strategic* ha pensato di concretizzarlo: quale introduzione vi è piaciuta/vi ha più colpito/ricordate con maggiore affetto tra tutte quelle che avete incontrato nella vostra carriera di videogiocatori? Il *thread* è presto spawnato su praticamente tutti i gruppi dedicati ai giochi, e quelli che seguono sono i risultati dell'insolito sondaggio (insieme ai commenti più significativi apparsi per ogni intro).

1. *Fallout* - Un esempio di stile e atmosfera mai raggiunto prima. Il miglior esempio di come creatività e intelligenza possano qualunque cosa con una frazione dei costi e degli effetti speciali di intro più blasonate. Una mazzata all'inconscio collettivo dei giocatori!

2. *System Shock* - La prima "grande" introduzione. Faceva venire subito una gran voglia di giocare. Il mirino laser rosso che ti centrava in mezzo agli occhi dava i brividi!

3. *Mechwarrior 2* - Breve ma efficace. Quante volte l'eroe muore alla fine della sequenza introduttiva? Avere all'epoca appena acquistato un subwoofer mi aiutò molto ad apprezzarla!

4. *I-War* - Quindici minuti di pura fantascienza, superiore a molte cose viste al cinema e in TV. Introduce perfettamente l'atmosfera del gioco, e fa venire una gran voglia di mettersi ai comandi dell'astronave!

5. *Wing Commander 3* - Semplicemente incredibile. La prima volta che un film di qualità hollywoodiana, con attori e effetti speciali di prim'ordine, venne usato per introdurre un gioco. Giocai selvaggiamente giorno e notte a tutte le missioni del gioco solo per scoprire cosa era successo a Angel...

6. *Command & Conquer* - Quante volte un gioco ha iniziato a essere divertente a partire dall'installazione? Lo zapping tra i canali del futuro è un'idea geniale, che dà l'autentica impressione di avere fatto un salto nel tempo, e che avrei voluto vedere implementata più spesso: ricordo ancora il tipo curioso che dava lezioni di pittura, con io che mi chiedevo: "Ma che c'entra?"

7. *Starcraft* - Secondo alcuni l'introduzione e gli stacchi flmati sono meglio del gioco... Lo spirito anticonformista stile fantascienza degli anni '70 unito al *look* gotico-tecnologico creano un'ambientazione, se non originale, almeno vivida e interessante. Mi piacerebbe vedere un GdR ambientato in questo universo.

8. *UFO: Enemy Unknown* - Lo scopo di un'introduzione dovrebbe essere quello di preparare il giocatore a entrare nel mondo del gioco, e *UFO* ci riuscì con poche ma significative immagini. Dischi volanti e alieni stile anni cinquanta, coraggiosi marine, città in pericolo... presto dov'è il mio *blastocannon*?!

9. *Wing Commander 4* - Un ritmo narrativo perfetto che accompagna una sequenza d'azione mozzafiato. Il grido di morte dell'operatrice radio quando l'astronave esplode è agghiacciante, e non vedevo l'ora di saltare su un caccia e andare in cerca dei bastardi che le avevano fatto questo. Quando il film finì e iniziò il gioco rimasi disorientato... Avrei voluto che andasse avanti!

10. *Diablo* - Adoro il gioco di miniature *Warhammer* della GW, e l'intro di *Diablo* mi ha messo subito a mio agio... Hmmm... Forse "agio" non è la parola giusta!

Altre citazioni degne di nota includono:

Wing Commander 2 - Uno degli inizi più deprimenti della storia dei videogichi: tutto ciò che poteva andare male dalla fine del primo titolo lo era andato, e il peggio non era ancora arrivato...

Quake 2 - La combinazione tra immagini, musica e il più lungo piano-sequenza mai apparso in un'introduzione sono da togliere il fiato. La lunga discesa in tempo reale sul pianeta infestato dagli alieni me la sono sognata di notte!

Monkey Island - "Nel profondo dei Caraibi..." e quella musica fantastica!

X-Wing - Sullo schermo appaiono tutti questi *X-Wing* e *TIE Fighter* che combattono, e io stavo per salire sul caccia di Luke Skywalker! Mi vennero le lacrime agli occhi...

Ultima 4 - La prima introduzione a forgiare un vero legame tra il giocatore e il gioco... Il personaggio che creavamo scaturiva dai nostri più intimi sentimenti, come potevamo non identificarci subito con lui? Per me *Ultima 4* è stata l'unica avventura alla quale * io * abbia realmente partecipato.

Ultima 5 - Lord British era svanito, i Signori delle Ombre dominavano Britannia e noi eravamo i *ribelli... Guerre Stellari* fantasy!!! Cosa si potrebbe volere di più!!!!

E il risultato è... che la Origin batte tutti a mani basse!! Ora non ci resta che aspettare l'introduzione di *Ultima: Ascension* (e ignorare la cinica osservazione di un tale Yotto secondo cui batterà tutte le altre perché sarà composta da immagini olografiche... colta la battuta??)

QUESTIONI DI QUESTIONARIO

Questo messaggio è stato postato sul sito della McDonnel Douglas da un anonimo impiegato, e fulmineamente ripreso su Internet... (mentre noi estendiamo *many thanks* a Cyrix Haldir di *it.fan.studio-vit* per averlo recuperato quando lo credevamo perduto!)

Vi ringraziamo per avere acquistato un aereo da combattimento McDonnel Douglas. Per meglio proteggere il Vostro investimento, vi preghiamo di compilare la scheda che trovate qui sotto. Rispondere al sondaggio non è indispensabile, ma le informazioni che ci darete ci permetteranno di migliorare il nostro servizio venendo sempre più vicino alle esigenze dei clienti.

1. [_] Mr. [_] Mrs. [_] Ms. [_] Miss [_] Col. [_] Gen. [_] Compagno [_] Top Secret [_] Altro
Primo Nome: .....
Secondo Nome: .....
Cognome: .....
Password: .....(max 8 car)
Nome in Codice: .....
Latitudine-Longitudine-Altitudine: .....

2. Che modello di aereo avete acquistato?
[_] F-14 Tomcat
[_] F-15 Eagle
[_] F-16 Falcon

Titanic - Affondato durante la partita inaugurale...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

[_] F-117A Stealth
[_] Top Secret

3. Data dell'Acquisto (Anno/Giorno/Mese):
19..... / ..... / .....

4. Numero di Telaio:.....

5. Indicate come avete effettuato l'acquisto:
[_] Ricevuto in regalo / Programma di Assistenza al Terzo Mondo
[_] Showroom
[_] Mercante di Armi Indipendente
[_] Ordine Postale
[_] Magazzino Saldi
[_] Surplus Governativo
[_] Top Secret

6. Come siete venuti a conoscenza dell'aereo McDonnel Douglas che avete acquistato?
[_] Ho sentito un rumore assordante e ho guardato in alto
[_] L'ho visto in una vetrina
[_] Spionaggio
[_] Consigliato da un amico / parente / alleato
[_] Lavoro per il governo e ho ricevuto una bustarella dal fabbricante
[_] Sono stato attaccato da un modello simile

7. Indicate le tre (3) ragioni che più vi hanno convinto ad acqusitarlo:
[_] Stile / aspetto
[_] Velocità / manovrabilità
[_] Prezzo / qualità
[_] Comfort / convenienza
[_] Bustarella / ricatto
[_] Raccomandato da un venditore
[_] Reputazione della McDonnell Douglas
[_] Sistemi d'Arma Avanzati
[_] Manovre Politiche
[_] Dolorosa esperienza dopo averne affrontato uno in combattimento

8. Indicate la regione o le regioni geografiche dove intendete utilizzare il prodotto:
[_] Nord America
[_] America Centrale / Meridionale
[_] Portaerei
[_] Europa
[_] Medio Oriente
[_] Africa
[_] Asia / Estremo Oriente
[_] Vari paesi del Terzo Mondo
[_] Top Secret

9. Indicate quali altri prodotti già possedete o pensate di acquistare entro l'anno:
[_] TV a colori
[_] Videoregistratore
[_] Missile Balistico Intercontinentale
[_] Satellite Killer
[_] Lettore CD
[_] Missili Aria-Aria
[_] Space Shuttle
[_] Home Computer
[_] Armi Nucleari

10. Come descrivereste voi stessi o il gruppo/paese a cui appartenete?
[_] Comunista / Socialista
[_] Terrorista
[_] Folle
[_] Neutrale
[_] Democratico
[_] Dittatoriale
[_] Corrotto
[_] Primitivo / Tribale

11. Come avete pagato il vostro aereo McDonnell Douglas?
[_] Tangente su un investimento governativo
[_] Contanti
[_] Valige di cocaina
[_] Introiti petroliferi
[_] Assegno
[_] Carta di credito
[_] Denaro dal riscatto di un sequestro
[_] Traveler's check

12. Qual è il vostro impiego attuale?
[_] Libero Professionista
[_] Marketing / vendite
[_] Rivoluzionario
[_] Uomo di Chiesa
[_] Mercenario
[_] Dittatore
[_] Manager
[_] Miliardario Eccentrico
[_] Ministro della Difesa / Generale
[_] Pensionato
[_] Studente
[_] Impiegato governativo

13. Per aiutarci a comprendere meglio gli stili di vita dei nostri clienti, indicate l'attività o le attività a cui preferite dedicare il vostro tempo libero:
[_] Golf
[_] Vela / navigazione
[_] Sabotaggio
[_] Jogging / atletica
[_] Propaganda / disinformazione
[_] Destabilizzazione / colpi di stato
[_] Attività illegali in ambito economico/governativo
[_] Giardinaggio
[_] Artigianato
[_] Mercato nero / contrabbando
[_] Collezionismo
[_] Sport televisivi
[_] Vini / enologia
[_] Interrogatori / torture
[_] Animali domestici
[_] Attività antisommossa
[_] Spionaggio / ricognizione
[_] Moda
[_] Dispute di confine
[_] Scambi nucleari strategici

Vi ringraziamo per il tempo che avete dedicato al nostro questionario. Le vostre risposte aiuteranno la McDonnell Douglas a servirvi meglio in futuro - e vi permetteranno di ricevere informazioni e offerte da parte di altre società, governi, gruppi estremistici e misteriose organizzazioni.

Avete commenti o suggerimenti sui nostri aerei o l'arte della guerra aerea in generale? Scrivete a:

McDONNELL DOUGLAS CORPORATION
Marketing Department
Military Aerospace Division
P.O. Box 800, St. Louis, MO

A quanto si è poi saputo, la multinazionale aerospaziale lo ha fatto sparire quasi immediatamente dal proprio sito, mentre l'impiegato responsabile è stato severamente rimproverato.
Cattivoni... :^(

E anche per questo mese è tutto! Alla prossima!

alt.sex.Vincenzo-Beretta
reckall@hotmail.com

BOX "MA CHE C'ENTRA??" DEL MESE

Ma che c'entra, appunto, questo box con i Rumori di Fondo? Nulla. Semplicemente, qualche tempo fa trovai un messaggio riguardante *Doom* che portava nell'intestazione "crossposted to *alt.sex.doom.with-sound*". Attonito, mi resi conto che (che ci crediate o meno) non ero mai andato a spulciare con la necessaria serietà la gerarchia dei gruppi *alt.sex.**, e così, una serata di suddetti spulciamenti dopo... Beh, i risultati eccoli qui (i commenti tra parentesi quadra sono miei)!

alt.sex.aliens *[orge sul set del film di James Cameron?]*
alt.sex.biblical
alt.sex.boredom
alt.sex.cthulhu
alt.sex.disney *[lo dicevo io che 'sta storia di "zii" e "zie" non mi aveva mai convinto...]*
alt.sex.doom.with-sound
alt.sex.extropians
alt.sex.fat
alt.sex.first-time
alt.sex.gangbang
alt.sex.guns
alt.sex.jesus
alt.sex.joey.loves.sheep
alt.sex.lesbian.antirush.squick.squick.squawk
alt.sex.modem-kamikaze
alt.sex.mud.sojourn-diku
alt.sex.mythical
alt.sex.nasal-hair
alt.sex.not
alt.sex.patitas-al-hombro
alt.sex.pictures.thedavid *[e uno!]*
alt.sex.prevost
alt.sex.prevost.derbecker
alt.sex.reptiles
alt.sex.sgml
alt.sex.sheep.baaa.baaa.baaa.moo
alt.sex.sounds
alt.sex.spam
alt.sex.stories.cuckold
alt.sex.toons
alt.sex.toupee
alt.sex.ugly
alt.sex.wanted.thedavid *[e due!]*
alt.sex.swingers.thedavid *[e tre!]*
alt.sex.woody-allen
alt.sexy.bald.capitans

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

21

tutte le squadre europee - tutti i club, tutte i campionati, tutte le coppe

PC CD

PlayStation

FIFA

For the Good of the Game

www.easports.com

CTO
www.cto.it

http://www.oldgamesitalia.net/

Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti e/o in altri paesi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOOOL!

©1997 FIFA TM - Fabricato sotto licenza di Electronic Arts. Tutti gli altri marchi e i nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi proprietari. PlayStation e ▲ sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Deragliа
dai soliti giochi!

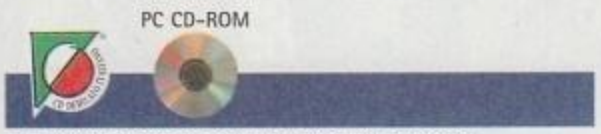
RAILROAD TYCOON 2

Se cercavi un gioco diverso, sei sui binari giusti! RAILROAD TYCOON II è appassionante e frenetico insieme, è il gioco che ti porta sulle rotaie e ti costringe a usare abilità e strategia in dosi abbondanti.

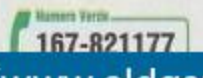
Il tuo compito sembra (ma non è) facile: dovrai costruire e gestire treni, stazioni e collegamenti tra le città e fare della tua impresa ferroviaria la più produttiva di tutte. Sarai accompagnato, in questa avventura, da una grafica dettagliatissima e da splendidi scenari riprodotti sulla base di spettacolari fotografie d'archivio americano!

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95/98/NT 4.0, Pentium 133 (Pentium 166 consigliato), 16 Mb RAM (32 Mb RAM consigliato), 100 Mb liberi su HD, Lettore CD-ROM 4X, Scheda Grafica con capacità di 1024X768.

PC CD-ROM



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



www.leadersna.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Canto di Natale

"In questo libriccino ho cercato di evocare lo spirito di un'idea che non metta i miei lettori di mal animo con se stessi, fra di loro, con la stagione e con me. Possa esso aleggiare gradevolmente nelle loro case e che nessuno desideri scacciarlo"

Charles Dickens (Dicembre 1843)

Non v'è dubbio che l'atmosfera che si respira nel mese di dicembre sia quasi palpabile. Un mondo, a prima vista asettico e calcolatore, come quello dei videogiochi potrebbe sembrare poco adatto allo spirito del Natale. Bisogna, comunque, considerare che, alle porte del duemila, per quanto triste possa sembrare, i videogiochi, nella figura di Lara Croft, Super Mario, Crash Bandicoot e via dicendo, hanno sostituito i vecchi balocchi di collodiana memoria. Saranno in molti, in questo 1998, a trovare sotto l'albero PlayStation, Nintendo 64, schede acceleratrici e giochi vari. Abbiamo voluto, benevolmente, parafrasare uno dei racconti che meglio rappresentano il periodo più lieto dell'anno (Canto di Natale di Charles Dickens, appunto) per introdurre una sorta di resoconto di fine millennio relativo al passato, al presente e al futuro di uno degli aspetti dell'entertainment che si evolve in maniera più veloce.

Sappiamo cosa abbiamo passato, sappiamo cosa ci aspetta e adesso sappiamo cosa ci aspetterà. Forse è venuto il momento di fare un esame di coscienza, proprio come Ebenezer Scrooge, e cominciare a pensare che i videogiochi non sono solo puro divertimento, che si sono trasformati in una miniera d'oro, in cui il denaro conta più delle semplici emozioni che sono in grado di regalare, è una mesta ma indiscutibile verità.

Ci piace credere, però, che il bimbo che ancora alberga in noi possa, almeno in questo periodo, pensare al gioco come facevamo anni addietro, senza troppi calcoli.

Lieto Natale, Giorgio Baratto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lo Spirito del passato

Erano gli anni 80. Console e computer già erano nella lista dei desideri di grandi e piccini. Erano i tempi del Sinclair Spectrum e del Commodore 64, del NES e del Master System. Prima c'erano stati il VCS, l'Intellivision e il Colecovision ma avevano avuto una diffusione limitata, poche decine di migliaia di unità installate nel nostro Paese. Erano oggetti bramati principalmente da ragazzini e adolescenti, considerati costosi giocattoli da 300.000 lire (di quei tempi) e più, e con i prezzi dei giochi compresi tra le 39.000 e le 115.000. Con l'avvento del CBM64 e dello Spectrum (siamo nel 1983) l'età media dei giocatori di videogiochi si alzò leggermente e la disponibilità di software su nastro a prezzo più basso rese gli home-computer molto popolari. Tuttavia, il parco-macchine installato non raggiunse mai cifre elevatissime e mai si avvicinò alla diffusione che tali sistemi ebbero in Paesi quali Inghilterra e Germania.

Testi di Massimo Rubegni

Nell'arco di poco meno di un lustro, siamo nel 1987, arrivarono l'Atari ST e soprattutto il Commodore Amiga, 2 computer a 16 bit che potevano fare un po' di tutto ma che si imposero sul mercato grazie ai tanti giochi disponibili. Mentre negli USA e in Giappone il Nintendo NES e, in misura decisamente minore, il Sega Master System, vendevano pezzi a milioni (grazie a splendidi giochi quali *Super Mario Bros 1, 2 e 3, Kid Icarus, Metroid, Shinobi* e tanti altri), in Europa le luci della ribalta e le prime posizioni di vendita erano tutte per Amiga e ST, grazie anche al prezzo del software accessibile – e sia consentito scriverlo: alla pirateria che rendeva i giochi ancora più economici... Le ottime, per l'epoca, capacità grafiche e sonore di quei computer furono un'attrazione pressoché irresistibile per tutti i videogiocatori ma ancora i tempi non erano maturi per una diffusione di massa di questo hobby.

"Buon Dio! Io sono cresciuto in questo luogo. Sono stato ragazzo qui"
Ebenezer Scrooge

Le cose cambiarono con il debutto di sistemi da gioco dedicati quali Nintendo Super NES e Sega Mega Drive che, oltre a offrire caratteristiche tecniche analoghe se non addirittura superiori a quelle di Amiga e ST, disponevano di giochi ottimi, veri capolavori che ancora oggi si fanno giocare con piacere. La vera novità del periodo, però, sta nella diffusione che queste macchine raggiunsero: nel breve volgere di qualche anno, i giocatori europei acquistarono milioni di console e di giochi per questi sistemi che superarono la diffusione dei computer, grazie anche alla massiccia comunicazione pubblicitaria fatta dalle aziende produttrici. Per la prima volta, i videogiochi conquistarono un mercato che faceva registrare quantità tali da non far più ritenere un miraggio il raggiungimento – prima o poi – dello status di mercato di massa. Il lancio di sistemi portatili quali il Nintendo GameBoy e il Sega Game Gear non fece altro che rafforzare la quota di mercato delle società produttrici di console.

Nello stesso periodo cominciava a far capolino (come macchina da gioco) il PC, strumento di lavoro e di studio che però proponeva giochi di ottimo livello, anche se in generi differenti da quelli nei quali le console dedicate eccellevano. Nel breve volgere di qualche anno il PC erose sensibilmente la quota di mercato delle console: i progressi dell'hardware, soprattutto per quanto riguarda la grafica, furono moderatamente rapidi e decisamente

In alto, il VCS, una delle prime console disponibili sul mercato. A lato, il GameBoy fu la prima console portatile distribuita in Europa, il fatto che ancora oggi rimanga la più venduta è sintomatico. Sopra, il MegaDrive di Sega fu protagonista con il Super Nintendo della 'guerra dei 16 bit'.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sensibili e le software house non tardarono a capire che era possibile vendere giochi anche a chi non aveva mai giocato prima. Le simulazioni di volo, i titoli sportivi, i giochi manageriali e le ricostruzioni di scenari bellici attirarono un nuovo pubblico, che magari non aveva mai fatto una partita a *Street Fighter II* o a *Pac-Man* ma che era attratto da giochi più complessi. Al tempo stesso, il PC cominciava a sfornare titoli arcade di grande qualità, divenendo popolare anche tra i giocatori tradizionali, quelli nati con le console (o i primi home-computer) e che, crescendo, potevano permettersi di spendere qualche milione per passare a un sistema che offrisse molteplici modalità di utilizzo. Tuttavia, la maggiore semplicità d'uso delle console e la spinta del marketing di Sega e Nintendo fece sì che i sistemi dedicati esclusivamente al gioco mantenessero la fetta di mercato più ampia. Almeno fino a quando l'hardware di quei sistemi non mostrò il peso degli anni...

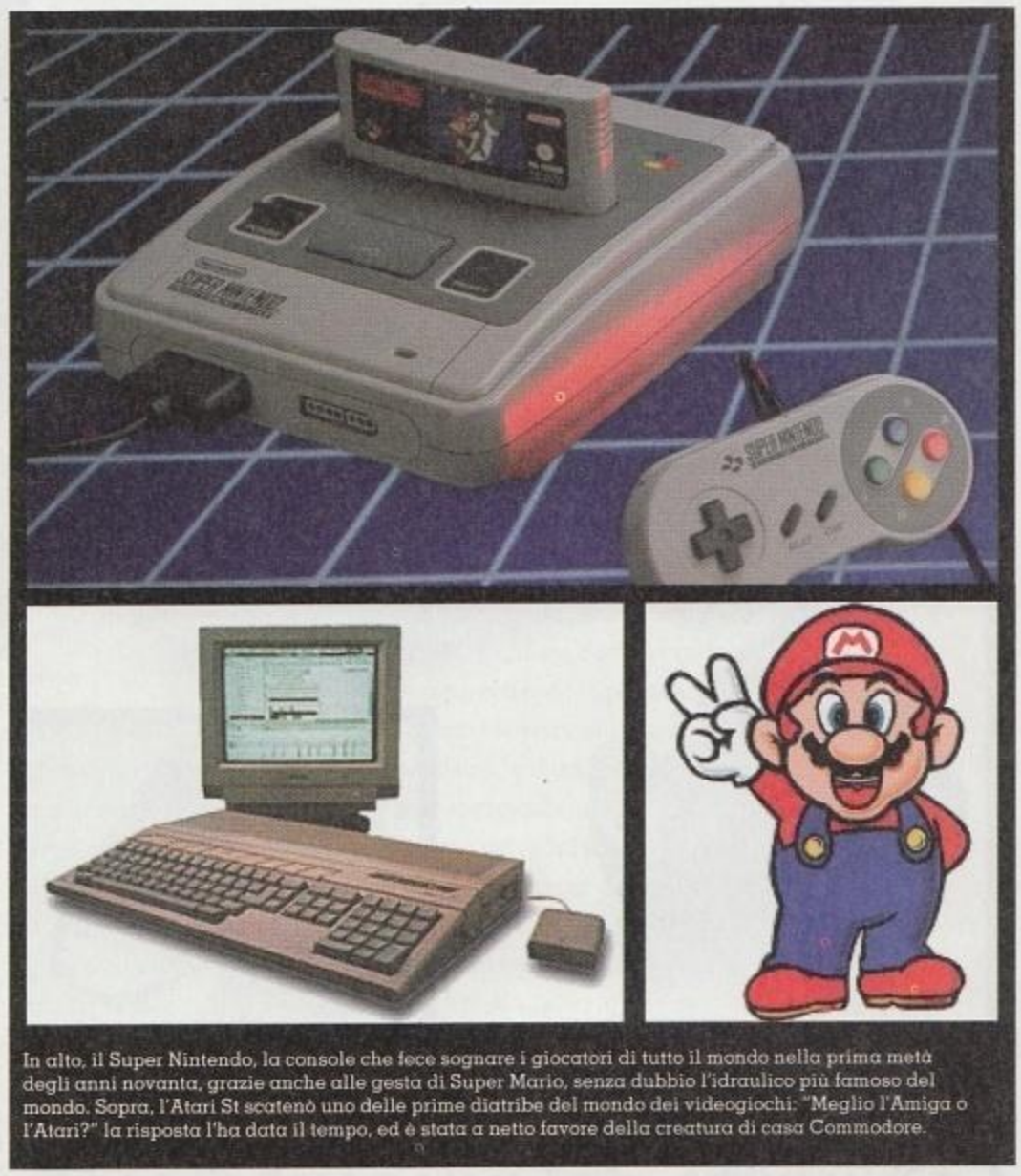
Tra il 1990 e il 1994 il mercato dei videogiochi conobbe una crescita continua, spinta sia dall'ottima qualità del software sia dalla caduta dei prezzi (per quanto riguarda le console), dalle continue, inarrestabili migliorie dell'hardware nonché dal crescente numero di giochi disponibili ma il videogiocatore puro, quello che preferisce i giochi arcade e d'azione ha puntato dritto sulle console, sistemi che hanno ospitato degne – e spesso eccellenti – conversioni di famosi giochi da sala e fantastici titoli originali. Il lasso di tempo che va dalla fine del 1994 ai primi 9 mesi del 1995, tuttavia, fu un periodo di crisi per l'intero mercato dei videogiochi: questo a causa della penuria di giochi innovativi su console mentre il PC, vuoi per la sua intrinseca complessità d'utilizzo vuoi per il costo elevato che ne limitava la diffusione tra gli appassionati di videogiochi – ossia tra coloro che acquistano numerosi titoli l'anno – non era ancora una piattaforma da gioco diffusa come lo è oggi. I giocatori stavano crescendo e le "vecchie" console a 16 bit non riuscivano a star dietro alle innovazioni in termini di grafica e giocabilità dei titoli per PC che, d'altro canto, restava un sistema ostico, complesso e alquanto costoso. Sembrava non esserci via d'uscita per le industrie del settore, destinate a vendere molto a brufolosi adolescenti, poco o nulla agli utenti professionali dei PC mentre i giocatori "professionisti" su computer, già dissanguati dall'acquisto dell'hardware, non potevano costituire da soli il target di riferimento.

"È obbligo di ogni uomo andare lontano; ma se non lo fa in vita sarà condannato a farlo dopo morto. È destinato a essere testimone di cose a cui non può più prendere parte"
Jacob Marley

Gli anni dal 1981 al 1983 videro, dunque, le console in cima alle preferenze dei giocatori grazie alla loro superiorità tecnica e alla qualità del software disponibile. Il triennio successivo vide CBM64 e Spectrum imporre gli home-computer come le piattaforme preferite dai giocatori, tendenza proseguita con l'avvento di Amiga e ST. A partire dal 1990, invece, le console tornarono alla riscossa con i 16 bit, restati in auge fin quando i PC non fecero pesare la loro superiorità tecnica.

Comunque, né le console né gli home o i personal computer (per i motivi sopra esposti) riuscirono a trasformare il mercato dei videogiochi in un mercato di massa, pur con le ondate di nuovi utenti portate dai nuovi sistemi. Certo, si era passati da un mercato di molte centinaia di migliaia di appassionati a un mercato di alcuni milioni di utenti ma il mercato sembrava stagnare. Tuttavia i videogiochi avevano dimostrato di poter interessare – se non addirittura appassionare – più tipologie di potenziali acquirenti. Soprattutto giocò un ruolo la trasformazione dei PC da strumenti di lavoro a piattaforme da gioco: milioni di persone scoprirono che con il computer si poteva giocare (soprattutto titoli complessi quali simulazioni e giochi di strategia), oltre che lavorare. Era nato un nuovo mercato, costituito non più dai giocatori tradizionali (identificabili con i ragazzini e i teen-ager) ma da persone più adulte e con un maggiore potere di spesa che potevano divertirsi con la stessa macchina sulla quale lavoravano. Un nuovo mercato...

Potevano i produttori di console, società del calibro di Nintendo e Sega, accettare passivamente di essere spodestati dal trono di padroni incontrastati del mercato?
Nel frattempo, la corazzata Sony compariva all'orizzonte con una macchina destinata a cambiare le dimensioni e le regole del mercato dei videogiochi.



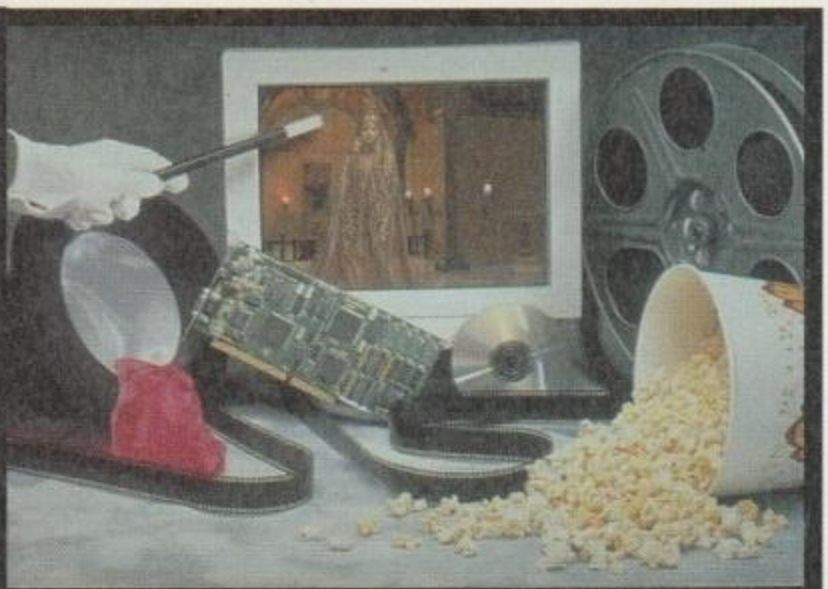
In alto, il Super Nintendo, la console che fece sognare i giocatori di tutto il mondo nella prima metà degli anni novanta, grazie anche alle gesta di Super Mario, senza dubbio l'idraulico più famoso del mondo. Sopra, l'Atari St scatenò uno delle prime diatribe del mondo dei videogiochi: "Meglio l'Amiga o l'Atari?" la risposta l'ha data il tempo, ed è stata a netto favore della creatura di casa Commodore.

IN CERCA DI UN AUTORE

Charles Dickens nasce a Portsea, in Inghilterra, il 7 febbraio 1812. Dopo un'infanzia difficile comincia a scrivere per una rivista di Londra racconti comici. Tra le sue opere di maggiore rilievo: David Copperfield (1850); Oliver Twist (1838); e Canto di Natale (1843). Dickens morì il 9 giugno 1870.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



A lato, PlayStation e Saturn, due dei contendenti per il dominio del mercato di alcuni anni fa. Inutile dire che i videogiocatori hanno dato ragione alla console Sony, la più diffusa in Italia. Sopra, una delle prime schede acceleratrici, che da pochi anni promettono di rendere il PC una macchina da gioco senza uguali...

Lo Spirito del presente

Verso la metà degli anni Novanta il PC cominciò a proporsi come una macchina da gioco seria. Superate le difficoltà di carattere tecnico (numero di colori su schermo, assenza di sonoro, limitata potenza di calcolo rispetto a quella richiesta per far girare decentemente giochi di qualità) grazie agli upgrade e ai processori della famiglia 486, il PC cominciò a ospitare titoli sempre più belli e comparabili a quelli disponibili sui sistemi dedicati. Questa era la vera forza - e al tempo stesso il principale limite alla loro diffusione - dei PC: la possibilità di migliorare il sistema, di integrarlo, completarlo e aggiornarlo con hardware aggiuntivo che ne ritarda l'obsolescenza. Le console, invece, per motivi strutturali e per la filosofia di gioco propugnata dai loro utenti, non permettono normalmente di aggiornare l'hardware (e le rare volte che ci sono stati tentativi in tal senso le aggiunte si sono rivelate dei flop commerciali) in quanto sistemi chiusi, che non richiedono alcuna spesa successiva all'acquisto del sistema da gioco principale, perché l'utente deve spendere i propri soldi nell'acquisto dei giochi. In pratica, il genitore che regala al figlio una console non deve preoccuparsi di aggiornarla, ma solo di comprare i titoli per essa ed eventualmente qualche periferica. Inoltre, l'impossibilità di aggiungere hardware ulteriore elimina anche il problema di compatibilità tra le varie componenti del sistema, fonte di notevolissimi fastidi per chi utilizza il PC anche per giocare.

"Ieri notte sono stato trascinato con la forza, ma ho imparato una lezione che comincia a portare i suoi frutti"

Ebenezer Scrooge

La facilità d'uso propria delle console, la spesa d'affrontare per l'acquisto, alquanto contenuta rispetto al costo di hardware PC di potenza equivalente e soprattutto la notevolissima quantità di titoli avevano mantenuto i sistemi da gioco dedicati in cima alle liste dei desideri dei videogiocatori per qualche anno e l'avanzamento tecnologico apportato da PlayStation e Saturn sembrava far presagire un futuro altrettanto se non ancor più roseo per società quali Sony e Sega (nel frattempo, Nintendo riposava sugli allori di SNES e GameBoy, mentre preparava il colpo N64).

Tuttavia, il 1996 fu l'anno dell'affermazione definitiva del PC come sistema in grado di poter adempiere a molteplici funzioni, tra cui quella che più interessa in questa sede: giocare. L'uscita di Windows 95, la disponibilità delle prime schede accelerate per il trattamento di grafica bi/tridimensionale e l'abbassarsi del prezzo dell'hardware resero la piattaforma un sistema appetibile per un numero sempre crescente di sviluppatori ed editori. La scelta di realizzare un titolo per console e/o per PC deriva dall'analisi di numerosi fattori, primi tra tutti la diffusione delle piattaforme e i costi di sviluppo: da un lato il calo dei prezzi dell'hardware hanno reso il PC un sistema accessibile a un mercato sempre più ampio, dall'altro l'avvento di Win95, dipinto come l'avvio di una nuova era - quella del Plug'n Play - che avrebbe reso molto più semplice giocare su computer ha reso il computer un sistema meno ostico per sviluppatori di giochi e per i giocatori stessi. Niente più problemi di installazione di joystick, schede grafiche e sonore, CD-ROM, software e quant'altro serva per divertirsi. Ovviamente, tutti sappiamo che le cose non stavano proprio in quei termini ma resta il dato di fatto che la martellante campagna promozionale della Microsoft abbia convinto utenza e sviluppatori che il PC era un'ottima macchina da gioco. D'altra parte, lo sviluppo di titoli per computer comporta per il publisher il notevolissimo vantaggio di non dover pagare le royalties (ossia le

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"licenze d'uso" per scrivere programmi su hardware dedicato) da sempre pretese da tutte le società produttrici di console. In media, per ciascuna copia di un gioco la software house deve versare a Sony/Sega/Nintendo la somma di 10 dollari americani, obolo non richiesto per lo sviluppo di titoli per PC. Soprattutto per questo motivo numerosi sviluppatori ed editori hanno cominciato a realizzare giochi ben sapendo di rivolgersi a un mercato che, pur contando decine di milioni di macchine installate, contava in realtà molti meno utenti disposti a spendere soldi per giocare. D'altronde va anche ricordato che sviluppare per PC non richiede l'acquisto delle costose attrezzature di sviluppo necessarie per realizzare un titolo su console. In altre parole, l'effetto combinato di Win95 - che ha comunque oggettivamente semplificato la vita di chi usa il PC per giocare - e della disponibilità di prezzi più accessibili per hardware sempre più potente, aiutato dalla maggior economicità dello sviluppo a causa della mancanza di royalties da pagare e costosi kit di sviluppo da acquistare, ha imposto il personal computer come una validissima alternativa alle console per il videogiocatore domestico. Del resto, una volta che i titoli di qualità uscivano con continuità su PC, i giocatori hanno cominciato a rivolgere le loro attenzioni (e risorse finanziarie) a questo sistema, aumentandone la base d'utenza e così facendo crescere l'interesse sia degli sviluppatori che degli editori.

"Sono sicura che è molto ricco, per lo meno tu me lo hai sempre sostenuto." "E con questo? La sua ricchezza non gli serve."

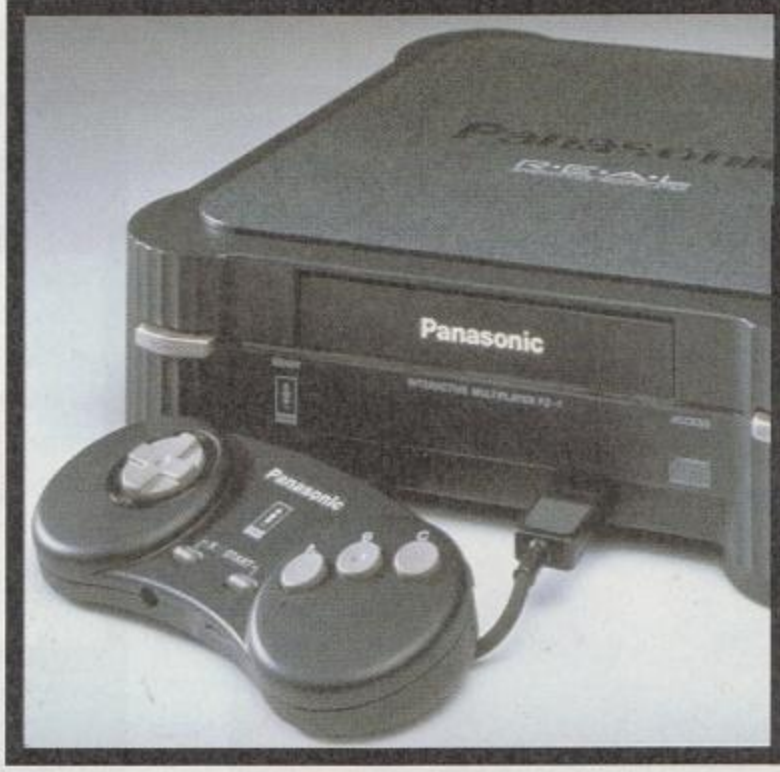
I nipoti di Scrooge

Logica conseguenza dell'aumento della base d'utenza è stato l'incremento ancora maggiore del numero e della qualità dei giochi disponibili e anche la diffusione di periferiche dedicate al gioco che rendono l'esperienza ludica più appagante, fattori questi a loro volta fonte di attrazione di un numero sempre crescente di utenti e via di seguito, continuando in questo circolo virtuoso... Infatti, dopo 2 anni e mezzo durante i quali erano state i punti di riferimento per i giocatori di tutto il mondo, le console erano state superate dai computer, trovandosi improvvisamente a dover inseguire le prestazioni grafiche e di calcolo rese possibili dai processori Pentium II e ai chipset grafici realizzati da 3Dfx. Il brillantissimo marketing di Sony, che ha imposto la PlayStation e, per estensione, i videogiochi all'attenzione anche dei non addetti ai lavori e dei non appassionati e li ha resi (davvero) fenomeno di massa - nel contempo stracciando la flebile competizione di Sega - non ha potuto impedire l'affermarsi del PC. Le uniche armi rimaste a favore delle console sembrano essere rimaste la qualità del software e il minor prezzo d'acquisto dell'hardware, nonché la maggior facilità d'uso, e per questo motivo oggi una PlayStation e un Nintendo 64 costano meno di 250.000 lire. D'altronde, l'elevarsi dell'età-media del videogiocatore (altro evento per il quale è in gran parte responsabile l'indovinatissimo marketing Sony), e quindi il suo potere d'acquisto, rendono meno inaccessibile il PC, che offre pur sempre una molteplicità d'usi e funzioni, solo per ricordare la più importante basta citare la madre delle Reti: Internet, da sempre assente nel mondo delle console.

Nel 1995 Sony e Sega avevano avuto buon gioco nel proporre sul mercato console tecnicamente avanzatissime, con capacità decisamente superiori a quelle dei PC di quel periodo, e a una frazione del costo dei computer. Le indubbie qualità oggettive delle console furono pubblicizzate in maniera diversa dalle rispettive case produttrici: mentre Sega ha messo in atto un marketing aggressivo nel messaggio e nella forma, ma limitato nel bersaglio da colpire, ossia il giocatore medio, la Sony ha optato per una campagna promozionale massiccia e alternativa, prendendo di mira principalmente un segmento di mercato - quello dei diciotto-ventiduenni - messo sempre in secondo piano dai tradizionali produttori di hardware e software nel settore console, da sempre molto attente alle richieste ed esigenze di giovanissimi e adolescenti ma poco inclini a considerare le fasce d'età superiori come un settore redditizio. Sony ha colto nel segno, rendendo la propria console un vero oggetto di culto non solo tra le fasce più mature del pubblico adolescente ma anche tra i ventenni, e oltre. In pratica, Sony ha espanso il mercato, liberando i videogiochi dall'etichetta di costosi giocattoli e consacrandoli come uno dei modi più divertenti di impiegare il proprio tempo libero del nostro tempo.

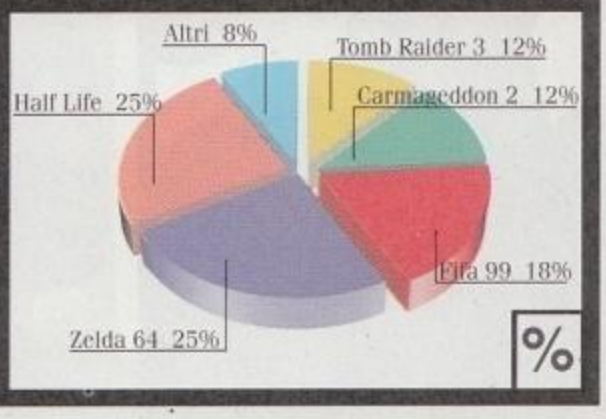
Rimane la domanda da un milione di dollari: Console o PC? Mai come quest'anno il dilemma è giustificato, anche se il rilevante divario nel prezzo d'acquisto dei diversi tipi di hardware è un elemento che fa maggiormente pendere la bilancia dal lato delle console. Però la possibilità, che va oltre al semplice giocare, di connessione a Internet, gioca un ruolo fondamentale nell'eventuale scelta del videogiocatore.

A destra, i nuovi processori della Intel hanno rivoluzionato il modo di giocare dei possessori di PC, garantendo velocità e divertimento assicurato. Sotto, il 3DO, un'altra vittima illustre dell'ultimo lustro. L'idea di base era buona, peccato che, forse, i tempi non erano ancora maturi.



CHI SIAMO?

Che gioco compreresti a Natale?



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lo Spirito del futuro

Bene, il passato è già trascorso e non lo si può ripetere (anche se il MAME e gli altri emulatori possono aiutare in questo senso) e il presente lo viviamo oggi, giorno per giorno. Ma domani, cosa chiederemo a Babbo Natale? Quanti bit avrà la console che sogneremo? E quale marchio porterà? A quanti MegaHertz viaggeranno i processori dei PC del futuro? Il futuro non è chiaro, non lo è per niente... Pur nell'ovvia incertezza che le cose di là da venire riservano, una cosa può essere data per scontata: il giocatore avrà di che divertirsi e potrà farlo a prezzi sempre più accessibili. Questa predizione nasce da una serie di dati di fatto, facilmente riscontrabili nell'andamento dei mercati in qualunque settore.

Prendete, ad esempio, il settore automobilistico: fino a 10 anni fa l'ABS era riservato a vetture di prezzo elevato, costose berline che pochi potevano guidare. Oggi è di serie (o optional accessibile) a partire dalle piccole utilitarie, e lo stesso può dirsi del climatizzatore, del servosterzo e di mille altri accessori che rendono la guida più piacevole e sicura. Ora, dando per scontato che il mercato del software ludico continui il suo trend di crescita (cosa sulla quale sono d'accordo tutti gli analisti finanziari, oltre che gli addetti ai lavori) si può ipotizzare che quello dei videogame diventi un mercato di massa nel giro di 5, 10 anni al massimo. Per riuscirci, però, il prezzo del software e dell'hardware deve scendere fino a diventare accessibile per un mercato ancor più ampio di quello attuale. Si può ragionevolmente pensare che le nuove console lanciate sul mercato non arrivino a costare oltre le 600.000 lire attuali, soglia oltre la quale l'acquirente potenziale considera l'investimento troppo elevato. Bisogna comunque ricordare che, di solito, nel giro di un anno o due, il prezzo d'acquisto dell'hardware cala del 30-40% e anche oltre. La soglia di prezzo per il software nuovo tende a essere posta da produttori e venditori intorno alle 100.000 lire, con scostamenti in alto o in basso nell'ordine del 20% al massimo. È anche possibile che la guerra tra le case produttrici di sistemi dedicati al gioco abbassi considerevolmente i prezzi sopra indicati, anche del 25%. Per quanto riguarda i PC, un sistema top dotato di processore Pentium a 450MHz con 32 Mega di RAM, scheda grafica con chipset 3VooDoo II, lettore CD a 32 velocità e HD da 6 Giga costa oggi poco più di 3 milioni e mezzo - forse meno quando leggerete questo articolo - mentre un computer con caratteristiche inferiori ma comunque sufficienti a far girare più che decentemente la maggioranza dei titoli pubblicati nel prossimo anno costa circa un milione di lire in meno.

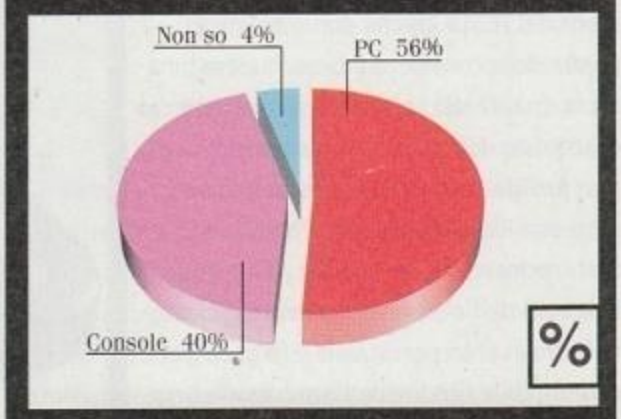
Anche in questo caso, è facile prevedere che queste soglie di prezzo tenderanno a restare invariate (inflazione permettendo) se non a calare ulteriormente. Ovviamente, le prestazioni di console e PC continueranno a essere molto simili, assolutamente comparabili, con la prima console della generazione "N" che scavalca il più potente PC disponibile sul mercato al momento della sua introduzione, salvo essere poi scavalcata in termini di grafica dall'uscita della nuovissima VooDoo VI, con la seconda console della stessa generazione pronta a riportare il titolo di miglior sistema da gioco nel regno dei sistemi dedicati, fino all'uscita del processore 986, e così via in un instancabile inseguirsi di prestazioni sempre più elevate a prezzo costante (in termini di costo effettivo, mentre il prezzo nominale potrà crescere per ragioni d'inflazione). Chi ci guadagna? Tutti, ovviamente: i giocatori potranno acquistare macchine sempre più potenti che permettono di ottenere una qualità sempre più elevata, tale da interessare anche chi di videogiochi fino ad allora non si sarà interessato (ad esempio, il vecchio zio appassionato di calcio resterà sicuramente impressionato dalla grafica fotorealistica di *Fifa 2002*, così come vostro cugino appassionato di Formula 1 - lo stesso cugino che vi dileggiava accusandovi di perder tempo dietro ai "giochini" - si precipiterà a comprare la PlayStation 3 dove c'è un'incredibile simulazione del suo sport preferito).

"Era convinto che la condotta di quel futuro gli avrebbe dato la chiave dell'enigma e gliene avrebbe resa facile la soluzione"

Le case di software produrranno titoli di qualità sempre migliore, stando nel contempo attente a non saturare il mercato. Ci sarà più scelta, più qualità e prezzi davvero accessibili - un paradiso per i giocatori? Forse no, e la motivazione di questa pessimistica previsione ha fondamenta più romantiche che razionali. Un mercato così

DOVE STIAMO ANDANDO?

Quale sarà la piattaforma del futuro?



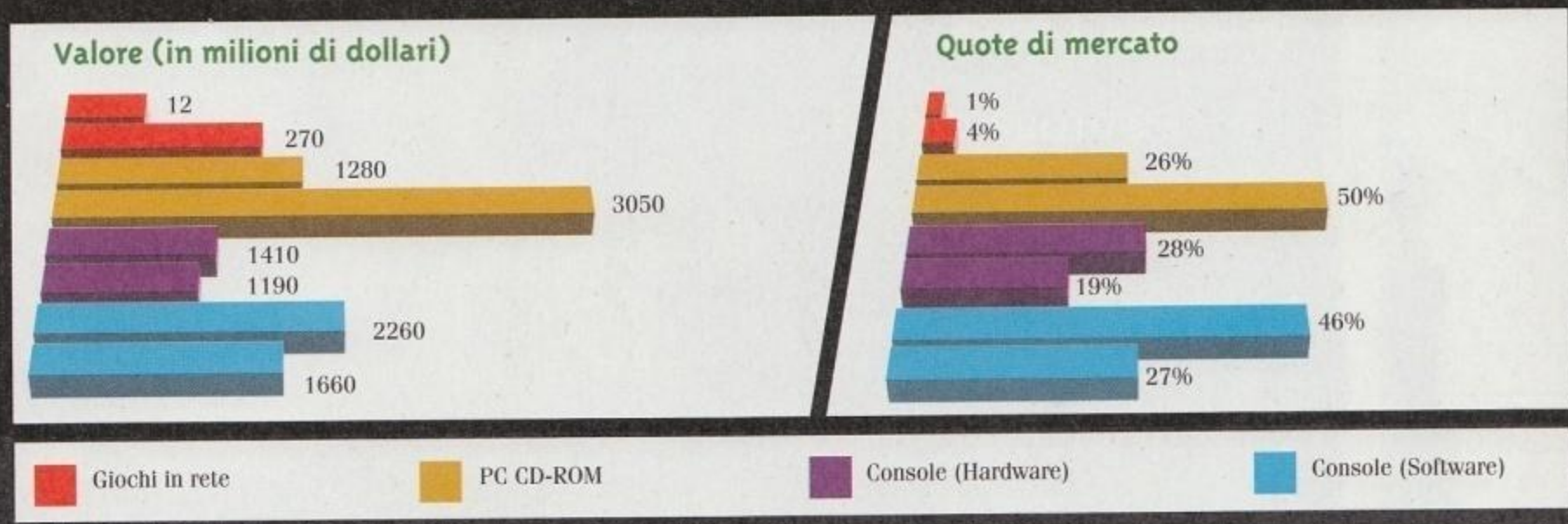
A lato, il Dreamcast, la nuova scommessa di casa Sega. Con una certa lungimiranza, è prevista la possibilità di disporre di una porta modem, vuole forse dire che anche le console cominceranno a muoversi su internet?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMANI È UN ALTRO GIORNO?

Il mercato europeo del divertimento elettronico: 1998-2002



Il primo dato di ogni grafico è relativo all'anno 1998, mentre la seconda colonna si riferisce alle previsioni per il 2002.

Fonte: The European Games Industry (1998)

grande avrà bisogno di regole sicure, di manager che sappiano cosa fare, di enormi società che possano sostenere i crescenti costi di sviluppo dei titoli. L'avvento del DVD porterà un rinascimento dei filmati pre-renderizzati nonché di quelli che fanno uso di veri attori (e come altrimenti potrebbero riempire l'enorme quantità di memoria disponibile?) nonché di ottime musiche. Tutto questo costa molti soldi e l'unico modo che le software house avranno per essere sicure (o almeno sperare a buon titolo) di rientrare dall'investimento sarà di puntare sui cavalli sicuri, di costruire successi a tavolino, spendendo miliardi in campagne di marketing necessarie per produrre sequel di sequel di sequel... Certo, ci saranno sempre i *Super Mario*, i *Turok*, i *Giants*, i *Quake* e tanti altri giochi nuovi, originali, belli e divertenti.

"Stai per mostrarmi le ombre delle cose che ancora non sono accadute ma che accadranno nel futuro?"
Ebenezer Scrooge

Usciranno giochi di tutti i tipi, ciascuno concepito per rivolgersi a un particolare segmento di mercato (giovani, anziani, donne, uomini, appassionati di politica o di ballo o di chissà cos'altro) visto che nessuna nicchia dovrà restare inesplorata, proprio come accade oggi per le videocassette, con film, spettacoli e corsi di ogni genere, che spesso ci fanno chiedere "Ma chi può comprare una cosa del genere?". Eppure, se sono lì in vetrina si vendono. Pochi, magari, ma si vendono...

Non illudiamoci, sarà la stessa cosa per i videogiochi. Forse si rimpiangerà il sottile piacere derivante dall'essere uno tra pochi, appartenenti a una casta di sognatori, di avventurieri del fantastico, di atleti del joystick. Si potranno comprare giochi ovunque, e non più nel nascosto negozietto sperduto tra le insegne di salumerie e tabaccherie. È il progresso economico del settore che impone tutto questo. Quando ci sono in ballo miliardi, bisogna giocare secondo le regole e le regole non le faranno i giocatori né il migliore dei game designer, ma un esercito di bocconiani (e omologhi) che di giochi potrà anche intendersene ma non potrà mai essere davvero appassionato, perché quello che è il nostro hobby è anche il loro lavoro e non ci penseranno su due volte se dovranno tirarci un bidone per salvare il bilancio quadrimestrale... Del resto, il giocatore potrà sempre contare sui suoi amici fidati, sul passaparola della comunità che videogioca, sul suo gusto e intuito e sull'onestà delle recensioni di Zeta per fare le proprie scelte.

Le domande per le quali non ci sentiamo di trovare una risposta sono altre: quanto tempo ci vorrà prima che il gioco a distanza, su internet o tramite linea telefonica, prenda piede in misura massiccia? Quali altri società entreranno nel pericolosissimo settore della produzione di console? Forse il futuro del videogioco è in una scatola che comprenda anche il videoregistratore e il modem, ossia in un aggeggio che possa servire allo svago di tutta la famiglia. Forse è nel PC, che servirà per il lavoro, lo studio e la ricerca di informazioni... Una cosa è certa: in futuro i videogiocatori si divertiranno molto senza spendere una fortuna, e questa è l'unica cosa che conta davvero. E c'è anche un'altra certezza: il GameBoy sarà lì a farci l'occhiolino dalle vetrine dei negozi, nella sua ennesima incarnazione, ma sempre pronto a farci divertire con la cartuccia di *Tetris* che comprammo nel 1990...

DVD e Voodoo 2, i nuovi componenti hardware che fanno sognare i giocatori che possiedono un PC, basteranno a vincere l'agguerrita concorrenza delle console nei prossimi anni?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

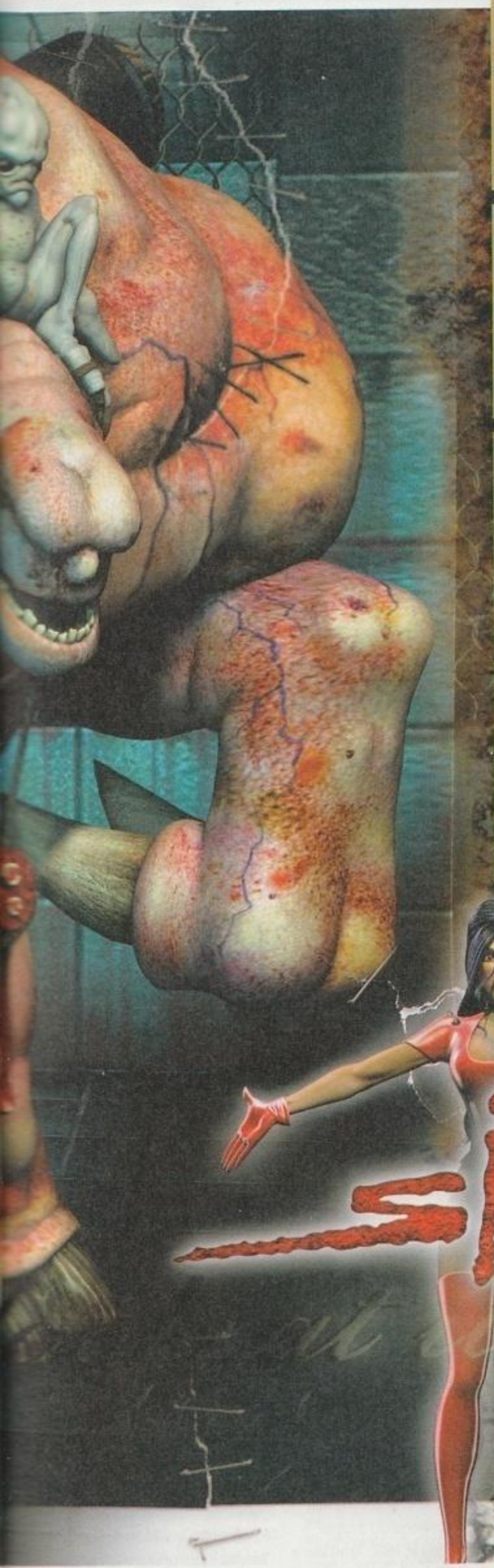
C'è un'ondata di criminalità nella città di Freeport ed è collegata a una droga diabolica chiamata U4. La gente sta sparendo e i mutanti stanno prendendo il sopravvento nelle strade. Fonti ben informate dicono che le SinTEK Industries e il suo affascinante e letale capo, la provocante Elexis Sinclair, hanno a che fare con questa follia. Nei panni di un professionista della sicurezza, tocca a te, Colonnello John R. Blade, risolvere il mistero e scoprire chi o che cosa si nasconde dietro questa dilagante piaga.

Activision is a registered trademark of Activision, Inc. Sin is a trademark of Ritual Entertainment. © 1997 Ritual Entertainment. Published and distributed by Activision, reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their ners.

www.activision.com

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Azione Al Limite

Fatti strada in livelli complessi e diabolici, sparando a qualunque cosa si muove mentre investighi sulla misteriosa origine dell'ondata di crimine che sta infestando la città.

Ambienti Super-Interattivi

Cammina, corri, nuota e, addirittura, guida attraverso sei differenti mondi, arricchiti da straordinari dettagli grafici e da una trama coinvolgente.

Armi Mai Viste Prima

Il tuo arsenale include un fucile da cecchino con mirino laser, esplosivi con sistema d'attivazione a distanza e armi estreme, così potenti da polverizzare qualunque cosa.

Divertimento A Più Giocatori

Sperimenta i più intensi livelli per il Deathmatch mai realizzati, annientando i tuoi avversari via modem, LAN o Internet.

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

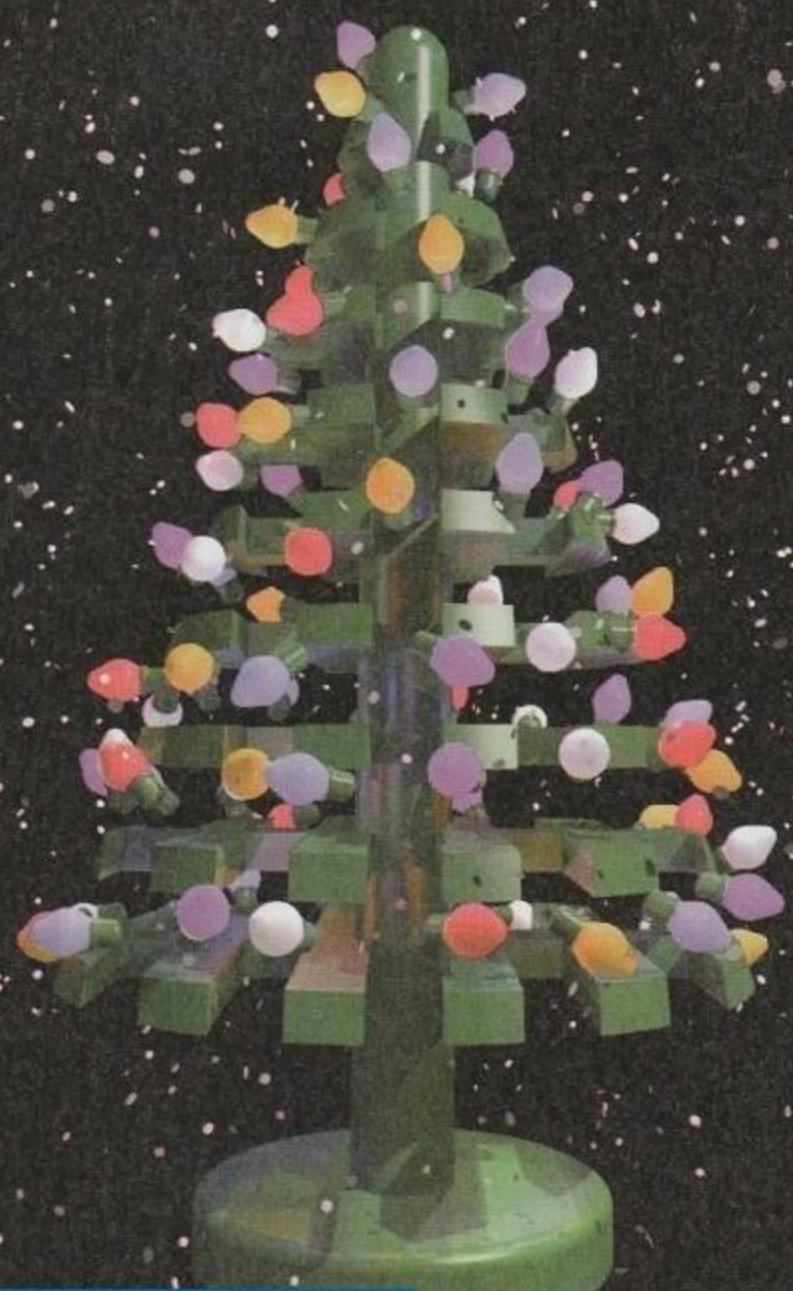
PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I GIOCHI DA AVERE PER LE FESTE

Molti si stanno preparando agli acquisti natalizi. Magari pensando al nuovo titolo sportivo o all'avventura dell'ultima generazione. ma siamo veramente sicuri di aver giocato ai titoli che hanno segnato un'epoca? Nella nostra ludoteca non manca una pietra miliare? Scopritelo in queste pagine.



GIOCHI D'AZIONE

QUAKE2

Il sequel del più famoso e apprezzato gioco mai pubblicato. Sono migliaia le persone in tutto il mondo che continuano a sfidarsi sulla Rete a suon di fucilate e sparachiodi. Praticamente un must, non deve per nessun motivo mancare sul vostro scaffale.

JEDI KNIGHT: DARK FORCES II

Non è *Quake*, ma non pretende nemmeno di esserlo. Possiede un'ammirevole, e tecnicamente superba, miscela d'azione ed esplorazione ambientata nel fantastico universo di Guerre Stellari.Entusiasmante.

FADE TO BLACK

Il sequel non ufficiale dell'eccellente *Flashback*, una miscela quasi perfetta d'esplorazione e azione in terza persona. Il precursore tecnico del fantastico *Tomb Raider*, un classico nel suo genere.

PRIVATEER 2: THE DARKENING

Mescolando combattimento spaziale, commercio in stile *Elite* e azione in FMV, *Privateer 2* è stato il primo grande prodotto pubblicato dalla Origin a usare azione dal vivo in modo positivo.

TOMB RAIDER 2

Il primo gioco ruppe gli schemi, ma il seguito migliorò l'originale. *TR2* presenta una Lara ancor più intrigante, nuovi livelli da esplorare e sistema di controllo perfezionato. Il gioco uscì con il supporto natio per la 3Dfx e fu più bello che mai.

FORSAKEN

Descent è morto e *Forsaken* è ormai il re degli sparatutto. Grazie a enormi e vari livelli, splendidi effetti grafici, armi e supporto multiplayer via LAN è il sogno di un videogiocatore.

TIE FIGHTER

Tie Fighter è tuttora considerato da molti il miglior simulatore di combattimento spaziale mai pubblicato. Gran parte del successo è legato alla combinazione degli elementi tipici di Star Wars, che rende ancora migliori gli scontri tra Tie e X-Wing.

KLINGON: HONOR GUARD

Finalmente l'universo di Star Trek ha il suo primo videogioco

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

decente grazie a questo sparatutto. Non è un clone di *Quake* con il motore di *Unreal*, ma è anche meglio di *Unreal* ed è pieno zeppo di Klingon!

DUKE NUKEM 3D

Il dibattito non è cessato, e ci sono ancora molte persone che preferiscono *Duke Nukem* a *Quake*. Non è solo tecnicamente notevole, offre anche un grande divertimento sia in modalità singola che in multiplayer.

INCOMING

Probabilmente il più bel gioco d'azione dal punto di vista grafico visto quest'anno. Se si dispone dell'hardware adatto è un acquisto obbligato.

GIOCHI DI GUIDA

CARMAGEDDON 2

Ci risiamo, ma questa volta con pedoni completamente tridimensionali. Più sangue, più auto, più tracciati e nuove missioni. Se vi è piaciuto il primo amerete alla follia questo.

FORMULA 1 GRAND PRIX 2

Lo stupefacente seguito del più grande simulatore di Formula 1 mai esistito. Aggiornato brillantemente per la stagione 94/95 con nuovi dettagliati circuiti, macchine e squadre. Gira su 486DX2 ma richiede un Pentium II per l'alta risoluzione

COLIN MCRAE RALLY

Sfruttando il motore grafico migliorato di *TOCA*, *Colin McRae* è diventato il nuovo punto di riferimento dei simulatori di rally. Con auto configurabili e un mucchio d'opzioni per il multiplayer, questo gioco prevale sulla categoria.

MONACO GRAND PRIX

Essenzialmente è *F1 Racing Simulations 2*. Il sogno divenuto realtà. Si mostra divertente e buono dal punto di vista grafico, con una IA che non è seconda a nessuno. Necessita di un super PC per girare.

GRAND TEFTH AUTO

Questo gioco è riuscito a essere ancora più trasgressivo di *Carmageddon*. Rubare auto, fuggire dai poliziotti, e creare disastri d'ogni tipo in città. Grafica in stile *Micromachine*.

NEED FOR SPEED 3

Alcuni giochi di guida arcade sono divertenti, ma se si cerca qualcosa che non si limiti a dei semplici giri lungo un circuito, allora bisogna seriamente considerare *NFS3*.

MOTOCROSS MADNESS

La Microsoft s'impone prepotentemente nel mercato videoludico con questa divertentissima e curata simulazione di motocross. Assolutamente da provare in multiplayer, meglio se con un Freestyle Pro.

MICROMACHINE 3D

Dopo due episodi in grafica bidimensionale si passa a un motore completamente in 3D. Probabilmente questa novità non piacerà a tutti, ciononostante è uno dei più divertenti prodotti da giocare in due.

MOTORHEAD

Con una sensazionale grafica e un disarmante frame-rate, *Motorhead* è un'intensa esperienza di corse automobilistiche. Aggiunge un grande supporto per il multiplayer via LAN che raddoppia il divertimento.

GRAND PRIX LEGENDS

Papyrus, creatore di *Nascar* e *Indycar* porta il giocatore indietro nel tempo e lo fa correre i campionati di Formula 1 degli anni '60. Molto realistico e impegnativo, richiede un volante e una pedaliera.

GIOCHI SPORTIVI

LINK LS 99

Il più classico simulatore di golf è stato ulteriormente migliorato con nuove opzioni, una nuova veste grafica, un nuovo menu e visuali ancora più realistiche.

NHL 99

Nuovo anno, nuovo *NHL*, che non è solo il migliore simulatore di hockey presente sul mercato, è anche un gioco tremendamente divertente anche per chi dell'hockey conosce a malapena le regole.

TIGER WOODS 99

Presentato in pompa magna, aggiunge alle indispensabili caratteristiche degne di un ottimo simulatore di golf la piacevole presenza di Tiger Woods, al momento uno dei migliori giocatori di golf al mondo.

PETE SAMPRAS TENNIS 97

Questo gioco non supera *Super Tennis* del Super Nintendo, ma è molto simile e il meglio disponibile sul PC.

WORLD CUP 98

Il miglior gioco di calcio disponibile per PC. Grafica e dettagli sono perfetti, il sistema di controllo permette con grande facilità di compiere manovre e tattiche complesse, che si scontrano con una accurata IA.

SENSIBLE SOCCER EUROPEAN CLUB EDITION

Volutamente povero graficamente, offre una giocabilità che nemmeno *World Cup 98* riesce a offrire. Per tutti quelli che privilegiano il divertimento.

NBA LIVE 99

Uno dei più bei simulatori di basket, con grafica ultradettagliata e un commento quanto mai realistico.È sempre possibile riconoscere i volti dei giocatori reali. E, tra l'altro, il commento di Guido Bagatta.

VIRTUAL POOL 2

Il precedente titolo è stato il punto di riferimento dei simulatori di bigliardo; con *VP2* è stata aggiunta anche una nuova veste grafica con il supporto 3Dfx e un'ambientazione nei caratteristici pub inglesi. Assolutamente da non perdere per chi è cresciuto a Guinness, stecca e freccette.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTUA SOCCER 3

Ennesimo titolo della serie *Actua* della Gremlin. Principale antagonista di *World Cup 98* offre come l'avversario grande intuitività nel controllo e una speciale squadra di pupazzi.

THE GOLF PRO

Se si è stanchi della serie *PGA* e *Links* allora questa è una valida alternativa. Buon design dei campi da gioco e intuitivo sistema di controllo fanno di *The Golf Pro* un divertente simulatore di golf.

GIOCHI D'AVVENTURA

ALONE IN THE DARK 3

Migliore dei precedenti due titoli, *AITD3* è ambientato in un mondo ispirato alle credenze magiche degli indiani Navajo. Mantenendo lo stile di gioco e l'aspetto dei predecessori conclude degnamente la trilogia.

BIOFORGE

Un *Alone in the Dark* futuristico con ottima grafica, enigmi e una notevole colonna sonora. Sicuramente migliore della serie *AITD* nella parte riservata al combattimento. C'è ancora chi spera in un possibile seguito.

SYSTEM SHOCK

Avventura cyberpunk in prima persona creato dagli ideatori della serie *Ultima*. Seppure carente dal punto di vista grafico l'atmosfera non ha perso nulla e rimane quindi un grandissimo gioco, disponibile inoltre in versione economica.

DISCWORLD 2

Perfetto seguito del grande *Discworld*, mantiene il simpatico personaggio Rincewind e l'ambientazione. Non più così difficile come il precedente ma migliore dal punto di vista grafico e più longevo grazie a un mondo notevolmente ampliato.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Alla ricerca della antica civiltà sommersa, è l'ultimo della serie d'avventure Lucas ispirate all'archeologo più famoso del mondo. Ormai ha i suoi anni ma rimane comunque una splendida avventura.

LBA2: TWINSEN ODISSEY

Twinsen è tornato e questa volta il mondo che dovrà affrontare è più vasto e pieno di pericoli. Un'avventura entusiasmante e ricca di divertenti enigmi. Non deve mancare sulla scrivania degli appassionati.

SAM & MAX

Una delle più demenziali e divertenti avventure mai apparse sul PC. Essendo ormai in versione economica non ci sono motivi per lasciarsela sfuggire.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

La terza saga del pirata più scemo e famoso del mondo videoludico. Una nuova grafica lo rende al passo con i tempi e lo innalza nell'Olimpo delle avventure grafiche. Chi lo evita è perduto per sempre.

STARSHIP TITANIC

Un'epico gioco di Douglas Adam pieno di tutte le caratteristiche necessarie per rendere grande un'avventura. L'innovativo sistema di controllo e l'originale visuale lo rendono quanto mai appetibile.

ECSTATICA II

La sua difficoltà lo rende una delle avventure più longeve presenti ancor oggi sul mercato. I combattimenti sono tanto ardui quanto esaltanti e riescono ancora a stupire nonostante il tempo passato e le decine di titoli concorrenti usciti.

GIOCHI DI RUOLO

ULTIMA UNDERWORLD 2: LABIRINTH OF WORLDS

Migliora ogni aspetto del predecessore The Stygian Abyss. Si esplora un complesso dungeon in perfetto stile fantasy; atmosfera e coinvolgimento sono rimasti ineguagliati.

FINAL FANTASY VII

Una perla. Grande grafica, immensi livelli e costanti sorprese assorbiranno letteralmente il tempo del videogiocatore, già coinvolto nei divertenti combattimenti a turni.

REALMS OF HAUNTING

Nonostante sia stato ignorato da molti questo gioco è a nostro parere un gran titolo che mescola elementi di GdR con elementi d'avventura.

LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY

Quattro anni di duro lavoro per questo titolo dei Westwood Studios, che hanno saputo soddisfare le attese di molti giocatori. Sontuose visuali e una tremenda atmosfera, in grado di lasciare con il fiato sospeso.

FALLOUT

Un titolo che ha sorpreso tutti con la sua ambientazione futuristica e la cura con cui sono state rispettate le regole dei giochi di ruolo. Da poco è disponibile il seguito.

ULTIMA VII

Il migliore della serie *Ultima*. L'esplorazione del mondo di Britannia e l'interagibilità con il personaggio sono perfettamente amalgamati in questo grandissimo episodio.

DIABLO

Probabilmente uno dei titoli più venduti della scorsa stagione, e un enorme successo nella versione multigiocatore. Un GdR che si caratterizza per la sfrenatezza dell'azione e per un divertentissimo supporto del multiplayer, disponibile sulla Rete al server della Blizzard. In attesa dell'imminente seguito.

ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS

La stupefacente architettura dell'ambientazione e la curata caratterizzazione dei personaggi, uniti alla intrigante storia fanno di questo titolo un grande GdR, che farà felice i più appassionati.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI DI STRATEGIA

DUNGEON KEEPER

Un gioco che ha creato un genere assolutamente indefinibile. A capo di un esercito di creature malefiche si deve costruire il proprio dungeon affrontando di volta in volta eroi sempre più forti e intelligenti. Grafica totalmente tridimensionale e divertimento alle stelle.

SYNDACATE WARS

Seguito di uno dei migliori giochi di strategia in tempo reale. Intricati livelli e nuove devastanti armi fanno di questo gioco un grande titolo che nella versione economica non può mancare a nessuno.

X-COM APOCALYPSE

Un rinnovato motore grafico e la possibilità di combattere in tempo reale aumentano il divertimento a cui la serie *X-Com* ci aveva abituati da tempo. Terrà inevitabilmente incollato allo schermo chiunque lo giochi.

PUZZLE BOBBLE

Un puzzle game come ce ne sono pochi. Grazie alla sua disarmante semplicità è uno dei più divertenti titoli da giocare in due, ore e ore passeranno nel divertimento più assoluto.

AGE OF EMPIRES

Una sorta di *Civilization* migliorato notevolmente dal punto di vista grafico. Divertentissimo sia in modalità singola che multipla.

TOTAL ANNIHILATION

Uno dei migliori strategici in tempo reale. Numerose unità e complesse tattiche di guerra. Forse riesce a battere il grande *Red Alert*.

SIMCITY 2000

Un vero classico che rimarrà ancora a lungo sulla vetta del mondo degli strategici. Si deve costruire e mantenere al meglio un'enorme città, affrontando centinaia di problemi che affliggono spesso la nostra vita quotidiana.

SCUDETTO 97/98

Il miglior gestionale di calcio. Grazie alle continue espansioni rimane sempre al passo con il campionato reale, non perdendo così il suo grande realismo. Ottimo per comprendere la vita di un allenatore di calcio.

THE SENTINEL RETURNS

Dopo dodici anni ritorna sui nostri schermi il classico che spopolò sull'Amstrad. Forse qualcuno lo potrà trovare ripetitivo ma molti ancora se ne innamoreranno. Gira anche su di un semplice P133

CIVILIZATION 2

Esplora il mondo, conquista territori e scopri nuove tecnologie in uno degli strategici di maggior successo. Non molto diverso dal precedente se non per la grafica migliorata e le nuove unità, numerosissime.

GIOCHI DI SIMULAZIONE

F22-TOTAL AIR WAR

Questa nuova versione del titolo della DID è assolutamente da non perdere per chi ancora non possiede F-22 ADF. Al momento uno dei più grandi simulatori di combattimento aereo.

TEAM APAPCHE

Un simulatore d'elicottero facilmente accessibile, dotato di una grafica spettacolare e di un complesso modello di volo. Il più immediato e divertente da giocare.

FLIGHT SIM 98

Un altro anno ed ecco aggiornato il simulatore di volo più venduto. Due nuovi aerei, un elicottero e centinaia di nuovi aereoporti. Disponibile anche una curata accelerazione 3D che non poteva certo mancare.

LONGBOW 2

Bellissimo, eccitante e coinvolgente. Un vero simulatore in ogni suo aspetto; meno immediato di *Team Apache* ma sicuramente più gratificante. Grafica spettacolare e modello di volo perfettamente realistico. Una spesa da fare assolutamente.

JANE'S F15

Probabilmente lo si può accostare a *Longbow 2* per l'alto grado di realismo. Sicuramente molto difficile e non accessibile ai più; per chi ha tempo da dedicarvi comunque è impareggiabile.

US MARINE FIGHTERS

Ammirevole grafica, un modello di guida abbastanza realistico. Inizialmente pubblicato come Mission Disk di *Us Navy Fighters* viene venduto adesso con il Gold Pack.

FLYING CORPS GOLD

Ambientato durante la Prima Guerra Mondiale mette il giocatore a bordo dei velivoli che hanno fatto la storia. Il miglior simulatore storico presente sul mercato.

JETFIGHTER 3

Il seguito di uno dei più popolari simulatori di volo. Offre ben più di tre milioni di metri quadri di terreno del Sud America riprodotto grazie a precisissime fotografie aeree.

A-10 CUBA!

È assolutamente una gioia guidare questo aereo, maneggevole come pochi. Divertente nonostante alcune mancanze nella modalità campagna. Funziona bene anche su un misero Pentium, a causa degli anni che si porta sulle spalle.

FLIGHT UNLIMITED II

Non può certo competere con *Flight Sim 98*, tuttavia offre una grafica e un'area di gioco più dettagliati. Sicuramente più immediato e divertente dell'avversario, consigliato a chi non ha intenzione di imparare centinaia di tasti a memoria.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO®

Great by

MILANO via BORGOGNA 7 San Babila MM1 — PERGIOCO

MILANO via S. PROSPERO 1 Cordusio MM1 — PERGIOCO

MILANO via ALDROVANDI Lima MM1 — PERGIOCO

ROMA via degli SCIPIONI 109 METRO Ottaviano — PERGIOCO

BRESCIA via TRIESTE 4/A X GIORNATE — PERGIOCO

LUGANO (CH) quartiere MAGHETTI Centro Storico — PERGIOCO

BUON NATALE 1998

PERGIOCO

LETTORE DVD

MAXI DVD THEATER	549.000

JOYPAD

FREESTYLE PRO+MOTOCROSS	149.900
GRAVIS PC GAME PAD PRO	64.900
GRAVIS X-TERMINATOR	119.900
JOYPAD NEON XTREME	19.900
SAITEK CYBORG 3D PAD	99.900
SAITEK MEGAPAD MX-633	39.900
SAITEK PC DASH	149.900
SIDEWINDER GAMEPAD	79.900
THRUSTMASTER FUSION PAD	49.900
THRUSTMASTER PREMIER PAD	34.900
THUNDERPAD DIGITAL LOGIT	49.900

JOYSTICK

CH GAMESTICK	79.900
EAGLEMAX	119.900
FLIGHT LEADER 3D	79.900
GRAVIS MOUSESTICK II	89.900
JET LEADER 3D	89.900
JET LEADER 3D USB	99.900
MAD CATZ FIGHT FLIGHT STICK	119.900
NOVASTICK II	69.900
PHILIPS CD-REWRITER	599.000
SAITEK CYBORG 3D STICK	119.900
SAITEK X35T THROTTLE	139.900
SAITEK X36 JOYSTICK+THROT	279.000
SAITEK X36F CONTROL STICK	189.900
SIDEWINDER FORCE F.B. PRO	299.000
SIDEWINDER PRECISION PRO	129.900
TRAXDATA MASTER 226x IDE	699.000
TRAXDATA MASTER SCSI 4x12	799.000
WINGMAN ANALOG	49.900
WINGMAN EXTREME DIGITAL	99.900

SCHEDE ACCELERATRICI 3D

3D ACCELERATOR CARD 3Dfx	199.000
CREATIVE VOODOO 2 12Mb PCI	329.900
MATROX M3D	99.900
MATROX MILLENIUM G200 8Mb	299.000
MAXI GAMER 3D2 12Mb VOODOO2	329.000
MAXI GAMER VOODOO BAN AGP	319.000
MAXI GAMER VOODOO BAN PCI	319.000

VOLANTI

JOYRIDER PRO 4-in-One	259.000
MAD CATZ PUMA GT VOLANTE	129.000
MS FORCE FEEDBACK WHEEL	399.000
POWER WHEEL EXTREME	149.900
RACE LEADER FORCE F.BACK	299.000
SAITEK FORCE WHEEL	349.000
THRUSTMASTER FORMULA F GT	339.000
THRUSTMASTER FOR. SPRINT	149.900
WINGMAN FORMULA FORCE	399.000

VIDEOGAMES PC CD ROM

AZIONE-VIRTUALI

- azione da 10.000 a 49.900

3D ULTRA PINBALL Creep Night	39.900
ASSASSIN 2015 Win'95	49.900
ASSAULT RIGS Italiano	19.900
CARMAGEDDON Level Pack 8 Ing	24.900
DARK RIFT	49.900
DEFCON 5	29.900
DIE BY THE SWORD	49.900
DOOM TRILOGY	49.900
DREAMS to Reality Inglese	29.900
DUKE NUKEM 3D Kill-a-ton	39.900
DUKE NUKEM Caribbean	49.900
DUKE NUKEM Nuclear Winter	49.900
DUKE NUKEM The Apocalypse 2	49.900
EARTHWORM JIM	39.900
FREESPACE Silent Threat	49.900
HEXEN II Hexmaker	39.900
HEXEN II Ita	29.900
I-WAR Inglese	29.900
JUDGE DREDD PINBALL	39.900
LAST RITES	29.900
LOSE YOUR MARBLES	39.900
MDK	39.900
MECHWARRIOR 2 Ita	29.900
MECHWARRIOR 2 MERCEN. Ita	29.900
MORTAL KOMBAT 3	39.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Ing	39.900
OUTLAWS	41.900
PANDEMONIUM	29.900
PERFECT WEAPON	49.900
PINBALL ARCADE	49.900
PINBALL MADNESS	49.900
PITFALL	29.900
POWER RANGERS ZEO	39.900
PRO PINBALL BIG RACE	49.900
PRO PINBALL TIMESHOCK Ita	39.900
PROJECT PARADISE	49.900
PUZZ 3D Notre Dame Cathedral	49.900
QUAKE	39.900
QUAKE 2 Fault Line	39.900
QUAKE 2 Juggernaut	44.900
QUAKE 2 The Q2 Files	39.900
QUAKE 2 Zaero	39.900
QUAKE Malice	19.900
QUAKE Q.e.d.	39.900
QUAKE Qed 2	49.900
QUAKE RESURRECTION PACK	49.900
RAYMAN Americano	29.900
RAYMAN DESIGNER Ing	39.900
RAYMAN DESIGNER Ita	49.900
RAYMAN Italiano	39.900
SCARAB Ing	39.900
SCARAB Italiano	49.900
SCORCHED PLANET Italiano	49.900
SHADOW WARRIOR Italiano	49.900
SLAMSCAPE Win'95	39.900
STREET FIGHTER ALPHA	49.900
STRIKE POINT	49.900
SUB CULTURE	49.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	39.900
T-MEK	29.900
TAMAGOTCHI	49.900
THE REAP	39.900
THREE DIRTY DWARVES	49.900
TOMB RAIDER	39.900
TUNNEL B1 Inglese	49.900
UNREAL TOOLKIT	39.900
WARHEADS	49.900
WING COMMANDER PROPH. Ing	39.900
WING COMMANDER Series Miss.	10.000
X-WING vs. TIE FIGHTER	41.900
X-WING/TIE F. Advanc. Missions	39.900
X-WING/TIE F. Balance of Power	49.900
ZPC Win'95	39.900

- azione da 54.900 a 79.900

ADDICTION PINBALL	59.900
ADDICTION PINBALL Ita	64.900
AREA 51 Win'95 Americano	69.900
ASTEROIDS	59.900
BANZAI BUG Win'95	69.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	69.900
BLOOD 2 Ita	74.900
BUST A MOVE 2 Italiano	59.900
CYBERBALL	69.900
DOUBLE AGENT Italiano	69.900
FORCED ALLIANCE	79.900
FREESPACE The Great War	79.900
FROGGER Ita	79.900
G-POLICE Ita	69.900
GALAPAGOS PC/MAC	79.900
GALAXY OF TETRIMANIA	59.900
GEX 3D	79.900
HEART OF DARKNESS Italiano	69.900
HEAVY GEAR	59.900
HEXEN II Portal of Praevus	59.900
INCOMING	79.900
JEDI KNIGHT Myst.of Sith Ing	59.900
KILLING TIME (QUAKE + DOOM)	59.900
KRAZY IVAN Win'95 Americano	59.900
KRAZY IVAN Win'95 Italiano	59.900
LEO THE LION	69.900
LODE RUNNER 2 Ame	79.900
LUCKY LUKE	79.900
MADSPACE Italiano	69.900
MONTEZUMA'S RETURN Ita	74.900
NIGHTLONG UnionCity Conspir.	79.900
NIGHTMARE CREATURES Ita	69.900
NUCLEAR STRIKE	69.900
OVERBOARD Man.Ital.	64.900
Q.A.D.	59.900
QUAKE 2	79.000
QUAKE 2 Ground Zero	59.900
QUAKE 2 The Reckoning	59.900
REAH	74.900
REVENGE OF ARCADE	59.900
RIOT	59.900
ROBOTRON X	59.900
SANDWARRIORS	79.900
SCUD Industrial Evolution	79.900
SENTINEL RETURNS Ame	79.900
SHADOW MASTER	69.900
SUBSPACE	69.900
TERRACIDE Win'95	79.900
THE FULL WORMAGE	79.900
THE HOUSE OF THE DEAD Ame	79.900
TOMB RAIDER 2 Ita	69.900
TOMB RAIDER 3 Ame	79.900
TUROK 2	79.900
UNREAL	79.900
UNREAL Level Editor	54.900
UNREAL Level Pack	59.900
V 2000	79.900
VIRTUAL K'NEX	69.900
VIRUS	79.900
WAR GODS	59.900
WING COMMANDER PROPHECY Ita	79.900
X-COM INTERCEPTOR Inglese	69.900

- azione da 84.900 e oltre

ABE'S EXODUS Ita	84.900
ALADINO Sfida per Agrabah	99.000
ASGAN Ita	99.900
BEAST WARS	89.900
CARMAGEDDON 2 Ing	89.900
CARMAGEDDON 2 Ita	109.900
CROC Ita	89.900
CYDONIA	109.900
DEAD RECKONING	89.900
DREAMS to Reality Italiano	89.900
FIGHTING FORCE	94.900
FORSAKEN Inglese	89.900
FORSAKEN Italiano	89.900
GLOVER Ita	99.900
GUNMETAL	109.900
HALF LIFE Ame	89.900
HALF LIFE Ita	94.900
HARDWAR	89.900
HEDZ Ita	99.900
HERETIC 2 Ita	89.900
IL QUINTO ELEMENTO Ita	89.900
JEDI KNIGHT Dark Forces II	89.900
MORTAL KOMBAT 4 Ita	89.900
O.D.T.	84.900
OUTWARS Inglese	89.900
OUTWARS Italiano	89.900
PAX CORPUS	89.900
QUAKE The Offering	89.900
REBEL MOON RISING MMX	89.900
RESIDENT EVIL Man.Ital.	89.900
ROCKET JOCKEY Win'95	89.900
SHOGO	99.900
SIN Ita	89.900
SPEC OPS Inglese	89.900
SPEC OPS Italiano	99.900
STRATOSPHERE CONQ. SKIES	129.900
THE CROW City of Angels Win'95	89.900
TOMB RAIDER 3 Ita	89.900
TOMB RAIDER 3 Ita + Mouse Pad	99.900
WARGAMES Ita	99.900
X-COM INTERCEPTOR Italiano	89.900

CORSE AUTO

- auto da 24.900 a 49.900

F1 RACING Ing	49.900
GRAND PRIX 2 Inglese	39.900
GRIPPED Off Road Championship	49.900
IGNITION	39.900
INDY RACING ABC SPORTS	49.900
INTERNATIONAL RALLY CHAMP.	39.900
INTERSTATE 76	29.900
NASCAR RACING	29.900
POD GOLD Ing	39.900
POD GOLD Ita	49.900
RACING FEVER	49.900
SCREAMER 2 Italiano	39.900
SCREAMER Ing Fra	24.900
SCREAMER RALLY	39.900
SPEED HASTE Italiano	29.900
TOCA TOURING RACING CAR	29.900
TOTAL RACING	49.900
XCAR EXPERIMENTAL RACING	49.900

- auto da 59.900 a 79.900

ANDRETTI RACING Italiano	69.900
AXELERATOR	69.900
CART PRECISION RACING	79.900
COLIN McRAE RALLY Ing	79.900
CRIME KILLER	79.900
DAYTONA USA DeLUXE	69.900
FORMULA 1 '97 Italiano	69.900
GRAND PRIX LEGENDS Inglese	79.900
GTA Grand Theft Auto Ita	59.900
JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX	59.900
MATRAX	79.900
MONSTER TRUCKS RALLY	69.900
NASCAR Expansion Pack	69.900
NHRA DRAG RACING	79.900
PROST GRAND PRIX	69.900
SCARS	79.900
STREETS OF SIM CITY Ita	74.900
TEST DRIVE 4	69.900
WRECKIN' CREW + JOYPAD	69.900

- auto da 84.900 e oltre

BUGGY Ita	89.900
COLIN McRAE RALLY Ita	89.900
GRAND PRIX LEGENDS Italiano	89.900
GRAND TOURING	99.900
MONACO RACING SIM. 2 Ita	94.900
NEED FOR SPEED 3 Ing	89.900
NEED FOR SPEED 3 Ita	99.900
POWERSLIDE Ita	84.900
SCREAMER INJECTION	94.900
TEST DRIVE 4X4 Ame	84.900
TEST DRIVE 4X4 Ita	94.900
TEST DRIVE 5 Ame	84.900
TEST DRIVE 5 Ita	94.900
TOCA TOURING 2	89.900
VANGERS	89.900

CORSE MOTO-AEREI

BUGRIDERS The Race Of Kings	39.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	39.900
MANX TT Superbike Inglese	99.900
MANX TT Superbike Italiano	89.900
MOTO RACER 2 Ame	89.900
MOTO RACER 2 Ita	99.900
PLANE CRAZY	89.900
POWERBOAT RACING	89.900
REDLINE RACER Ita	39.900
WIPE OUT 2097	79.900

GIOCO DI SOCIETÀ

- società da 19.900 a 49.900

6 GREAT BOARDGAMES	49.900
BARBIE CREASTORIE	49.900
BARBIE RAPERONZOLO	49.900
BARBIE RICAMBIO	25.000
CHESSMASTER 6000 Jewel Ame	39.900
COLOSSUS	19.900
EXPERT BICYCLE BRIDGE	39.900
EXPERT BICYCLE POKER	39.900
EXPERT BICYCLE SOLITAIRE	39.900
FORTUNA EXPLORER	24.900
FORTUNA EXPLORER 2	24.900
HAUNTED CASINO	49.900
MOVING PUZZLE RAVENSBURGER	29.900
PICTIONARY Win'95	39.900
SHANGAI GREAT MOMENTS	39.900
SUPERENALOTTO	49.000
VEGAS GAMES	39.900
VIRTUAL CHESS Platinum	49.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	39.900

- società da 59.900 a 79.900

BARBIE CREA LA MODA	59.900
BARBIE MAGICO SALONE BELL	79.900
BARBIE SALONE DI BELLEZZA	59.900
BARBIE STAMPA E GIOCA	59.900
BOGGLE	64.900
BRIDGE CHAMPION W/ SHARIF	69.900
CAESAR PALACE SLOTS	64.900
CARD CRAZY	79.900
CLUEDO 2	79.900
LA MACCHINA DELLA VERITA'	69.900
LARRY'S CASINO	69.900
MASTERMIND	59.900
PUBS Slot Machine PC/MAC	69.900
SHANGAI DYNASTY (Mah-Jong)	59.900
SLOT CITY PC/MAC	79.900
SUPERENALOTTO	69.900
TOTOCALCIO 1998/99	69.900
TOTOGOAL 1998/99	69.900
TOTOMAGO 1998/99	69.900
TOTOSEI 1998/99	69.900
TRIS TOTIP	69.900
VIRTUAL CHESS 2 Inglese	69.900

- società da 84.900 e oltre

BARBIE CREA GIOIELLI	119.900
BARBIE CREA LA MODA REF.KIT	99.900
BARBIE STILISTA CREA MODA	99.900
CHESSMASTER 6000 Ita	89.900
COPIA E VINCI AL LOTTO	84.900
DROID WORKS Ame PC/MAC	99.900
ISOLA LEGO Italiano	84.900
LARRY'S CASINO Italiano	89.900
LOTTO MAGIC 2000	84.900
MONOPOLY STAR WARS	89.900
SISTEMISTICA PACK	169.900
SUPERENALOTTO VOCALE	99.900
TOTOCALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
TOTOGOAL 1998/99 VOCALE	99.900

Flight Simulator

FLIGHT SIMULATOR'98 Ita+Volo	119.900

[illegible]

747	69.900
AFRICAN SAFARI	49.900
AIRBUS 98	39.900
AIRFIELDS	89.900
AIRFORCE 1	59.900
AIRLINE ADVENTURES	29.900
AIRLINER 98	69.900
AIRPORT 2000 Vol.1	59.900
AIRSHOW	49.900
BAVARIA SCENERY	49.900
CALIFORNIA ADVENTURE COLL.	59.900
CANADA SCENERY	64.900
CANARY ISLANDS	59.900
CLEARED TO LAND	69.900
CO-PILOT 2.0	89.900
DANGEROUS AIRPORTS	89.900
DC-3	29.900
EFIS 98	89.900
ENGLAND & WALES	49.900
EUROPE 3	99.900
FLIGHT ACADEMY 98	89.900
FLIGHT DIRECTOR '98	59.900
FLIGHT MAGIC	34.900
FLIGHT SIM. EXPANSION PACK	59.900
FS ACTION! SCENERY	89.900
GERMAN AIRPORTS 1	49.900
GLOBAL SORTIES	59.900
HIMALAYAS	29.900
HONG KONG 99	49.900
ITALY 98	59.900
JAPANESE AIRLINER COLL.	39.900
MELBOURNE	99.900
PRE-FLIGHT	59.900
RAF COLLECTION	49.900
SCENERY BERLIN	49.900
SCENERY TOKYO	49.900
SCENERY VIENNA	39.900
SPECIAL AIR MISSION	54.900
TERROR IN THE AIR	49.900
VENEZIA 98	29.900
VIP CLASSIC WINGS 98	49.900
WINPLANNER PLUS	69.900

[illegible]

FLIGHT SCHOOL Inglese	59.900
PRO PILOT + USA SCENERY	79.900
PRO PILOT Americano	49.900
PRO PILOT Italiano	109.900

[illegible]

A-10 CUBA Special Edition	39.900
AHX1	74.900
AIR WARRIOR III Man.Italiano	99.900
APACHE HAVOC Ita	99.900
ATF GOLD	41.900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ing	79.900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ita	89.900
COMANCHE Enhanced Ita	99.900
COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ing	109.900
COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ita	129.900
F-16 FIGHTING FALCON	39.900
F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER Ita	79.900
F-22 LIGHTNING 2	41.900
F-22 RAPTOR Ital.Parlato	99.900
FIGHTER PILOT Ita	109.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900

http://www.oldgamesitalia.net/ LEFONICA - CONSEGNE IN http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO ®

PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5 — PERGIOCO Point

PAVIA C.SO CAIROLI 26/D — PERGIOCO Point

FIRENZE viale SPARTACO LAVAGNINI 40 — PERGIOCO Point

VERONA New! via G.DELLA CASA 10 angolo p.zza Renato Simoni — PERGIOCO Point

ROMA Nuovo! via MAGLIANO SABINA 26 q.re Salario, p.zza Vescovio — PERGIOCO Point

FLYING CORPS Ita	39.900
IAF ISRAELI AIR FORCE Asia	89.900
IAF ISRAELI AIR FORCE Ita	99.900
JANE'S F-15 Italiano	89.900
JETFIGHTER FULL BURN Amer.	99.900
JETFIGHTER FULL BURN Italiano	99.900
JETFIGHTER III Enhanced Ita	79.900
JOINT STRIKE FIGHTER Ing	39.900
LONGBOW GOLD	41.900
TEAM APACHE Italiano	99.900
TEAM APACHE Jewel Ame	39.900
WARBIRDS On-Line	59.900
WEREWOLF HALL OF FAME CD	29.900

SIMULAZIONI (dal n.1991)

ARMORED FIST 2 Inglese	59.900
ARMORED FIST 2 Man.Ital.	69.900
iPANZER '44 + iM1A2 ABRAMS	99.900
PANZER COMMANDER Inglese	89.900
688(I) HUNTER/KILLER Ital.	89.900

AVVENTURE

- avv. da 29.900 a 49.900

ALIEN INCIDENT	29.900
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BLUE ICE Italiano	49.900
BROKEN SWORD 2 Ita parlato	49.900
BROKEN SWORD Inglese	34.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	49.900
BYZANTINE The Betrayal Win'95	49.900
DIABLO	39.900
DIABLO Executioner 11	39.900
DIABLO Hellfire Ing	39.900
DRAGON LORE II	41.900
EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ing	49.900
FALLOUT	49.900
FULL THROTTLE + THE DIG	49.900
ICE & FIRE	29.900
LANDS OF LORE 2 Ing	49.900
LANDS OF LORE 2 Ita	49.900
LARRY 7 Love for Sail	39.900
LEGACY OF KAIN Ing	39.900
LEGACY OF KAIN Ita	49.900
LITTLE BIG ADVENTURE 2 Ita	49.900
MASTER OF DIMENSIONS	49.900
MASTERPIECES OF INFOCOM	39.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MYST	39.900
MYSTERY OF MISSING PRINCESS	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	49.900
REALMS OF ARKANIA TRILOGY	49.900
RETURN TO ZORK Ing	29.900
SHADOWS OF THE EMPIRE	49.900
SIGN OF THE SUN	49.900
SPYCRAFT Italiano	49.900
TEX MURPHY OVERSEER Ing	49.900
THE DIG	49.900
TROPHY CASE II	49.900
UBIK Inglese	49.900
URBAN RUNNER	49.900
VITAE	49.900
ZORK NEMESIS	39.900

- avv. da 59.900 a 79.900

A.D.2044	69.900
ANIMAL	59.900
BACKPACKER Lost Florence Gold	74.900
BUSTER Magica Pianta Fagioli	69.000
DOGDAY Inglese	79.900
ERASER TURNABOUT	59.900
FEEBLE FILES Win'95	69.900
HARDLINE Inglese	59.900
HEXPLORE	79.900
LA DINASTIA FANTASMA	69.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	59.900
LIATH Ita	79.900
MONKEY ISLAND 3 Ital.Parlato	69.900
RIVEN Italiano PC/MAC	69.900
RIVERWORLD Ame	79.900
RPG the Ultimate Archives	69.900
SHADOWS OVER RIVA Realms III	79.900
STELLARIS Citta'di Cristallo	64.900
STELLARIS Guardiana Infinito	64.900
STELLARIS I Micronauti Win '95	64.900
STELLARIS II Giardino Sepolto	64.900
STELLARIS II Mostro d'Argilla	59.900
STELLARIS La Pietra di Nettuno	59.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
SYN-FACTOR	69.900
TAKERU PC/MAC	59.900
THE SPACE BAR	59.900
TREASURE HUNTER Inglese	59.900
UBIK Italiano Parlato	79.900
ZORK GRAND INQUISITOR Ita	69.900

- avv. da 84.900 e oltre

A FORK IN THE TALE	89.900
ABYSS INCIDENT AT EUROPA	89.900
ATLANTIS Italiano	99.900
AVARICE The Final Saga	99.900
BALDUR'S GATE Ita	84.900
BATTLESPIRE Elder Scrolls	89.900
BLACK DAHLIA Italiano	109.900
BLADE RUNNER Parlato Italiano	109.900
CINA Crimini CittÒ Proibita It	109.900
DEATHTRAP DUNGEON Italiano	84.900
EGYPT Ita	89.900
EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ital.	99.900
FALLOUT 2 Ita	84.900
FIELDS OF FIRE Mohawk War	89.900
FINAL FANTASY VII Man.Ital.	99.900
GADGET Italiano PC/MAC	89.900
GRIM FANDANGO Ame	99.900
GRIM FANDANGO Ita	109.900
IL RETAGGIO DEL TEMPO	99.900
KING'S QUEST 8 Master Eternity	89.900
KLINGON HONOR GUARD Ing	89.900
KLINGON HONOR GUARD Ita	99.900
MIGHT & MAGIC VI Italiano	89.900
MORPHEUS Ame PC/MAC	99.900
OF LIGHT AND DARKNESS	89.900
OPEN HEART	99.900
PERFECT ASSASSIN Italiano	89.900
PILGRIM	89.900
QUEEN the EYE Man.Italiano	99.900
RAGE OF MAGES	89.900
REDJACK Ing PC/MAC	89.900
REDJACK Ita	94.900
RETURN TO KRONDOR	89.900
RING Ing	89.900
RING Ita	119.900
RIVERWORLD Ita	99.900
SKULL CAPS	99.900
STARSHIP TITANIC	99.900
TENDER LOVING CARE	109.900
THE X FILES GAME Ing PC/MAC	109.900
THE X FILES GAME Ita PC/MAC	129.900
ULTIMA COLLECTION	119.900
ULTIMA ON-LINE	109.900
ULTIMA ON-LINE GAME TIME 90gg	109.900
ULTIMA ON-LINE Second Age	119.900
VAMPIRE The Masquerade	89.900

SPORT

CALCIO

4-4-2	59.900
ACTUA SOCCER 3 Ita	89.900
ADIDAS POWER SOCCER Manlta	39.900
CALCIO MANAGER	69.900
CAMPIONATO 98/99	69.900
CHAMPIONSHIP MAN. 96/97	39.900
FANTACALCIO 1998/99 + LIBRO	92.900
FANTACALCIO 1998/99 Serie A	69.900
FANTACALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
FIFA 97	41.900
FIFA 99 Ame	79.900
FIFA 99 Ita	89.900
FOOTBALL WORLD MAN. Ita	94.900
FOX SPORTS SOCCER 99	129.900
GOLDEN GOAL	69.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	29.900
KICK OFF 3	39.900
KICK OFF 97	59.900
KICK OFF 98 Inglese	69.900
KICK OFF 98 Italiano	69.900
OLYMPIC SOCCER	39.900
PLAYER MANAGER	84.900
PREMIER MANAGER 98 Inglese	54.900
PUMA WORLD FOOTBALL 98	59.900
SCUDETTO 2	39.900
SCUDETTO 97/98	69.900
SENSIBLE SOCCER '98 Ing	39.900
ULTIMATE SOCCER MAN. 99 Ita	74.900
WORLD CUP 98 + FIFA 98 Ita	69.900
WORLD CUP 98 Ita	59.900
WORLD LEAGUE SOCCER '98 Ita	99.900
WORLD SOCCER CHALL. 98	49.900
WORLDWIDE SOCCER '97	49.900

BASEBALL

BASEBALL 99 Triple Play	89.900
BASEBALL AARON Vs.RUTH	49.900
BASEBALL MOGUL	89.900

BASKET

NBA ACTION 98	69.900
NBA LIVE '96	19.900
NBA LIVE 97	39.900
NBA LIVE 98 Ita + Joypad	89.900
NBA LIVE 99 Ame	79.900
NBA LIVE 99 Ita	94.900

BILIARDO

VIRTUAL POOL 2	99.900
VIRTUAL SNOOKER	39.900

CACCIA

3D HUNTING Trophy Whitetail	49.900
BROWNING AFRICAN SAFARI	49.900
DEER HUNTER	39.900
DEER HUNTER Extended Season	29.900
DEER STALKER	59.900
SPORTING CLAYS	39.900
WILD TURKEY HUNT	39.900

FOOTBALL AMERICANO

BRADSHAW FOOTBALL 98	129.900
MADDEN 98	59.900
MADDEN 99	94.900
NFL GAMEDAY 99	129.900
MADDEN NFL 97	41.900

GOLF

3D ULTRA MINIGOLF	49.900
ACTUA GOLF 3	99.900
LINKS LS 99	89.900
LINKS LS Davis Love III PC/MAC	49.900
LINKS LS Pelican Hill PC/MAC	54.900
LINKS LS Valhalla PC/MAC	54.900
THE GOLF PRO	99.900
THE GOLF PRO Italiano	89.900
TIGER WOODS 99 GOLF Man.Ita	99.900

INVERNALI

ACTUA ICE HOCKEY	74.900
NHL 99 Asia	89.900
NHL 99 Ita	94.900
NHL 97	41.900
NHL 98	49.900
NHL 98 Italiano + Joypad	89.900
NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALL.	89.900
SKI RACING Inglese	69.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	49.900
WINTER RACE 3D	79.900

MOTO

CASTROL HONDA SUPERBIKE	59.900
EXTREME TRIAL MOTOCROSS	79.900
MOTOCROSS MADNESS 3D	89.900
MOTOCROSS MADNESS Amer	119.900

PESCA

BASS MASTERS CLASSIC T.Ed.	69.900
FISHING FEVER DeLUXE	39.900
FLY FISHING	59.900
TROPHY BASS 1 All American	29.900

TENNIS

ACTUA TENNIS	89.900
ROLAND GARROS 1998	69.900
THE FRENCH OPEN 1998	69.900
TENNIS	39.900

SPORT VARI

CRICKET 97	49.900
FANTASY SPORTS PRO 99	79.900
WCW NITRO	69.900

STRATEGICI BELLICI

- strate da 19.900 a 49.900

AGE OF EMPIRES Conq. Ages	49.900
AGE OF EMPIRES Conq. Empire	29.900
AGE OF EMPIRES More Empires	39.900
AGE OF EMPIRES Virgin Territ.	39.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	29.900
ALLIED GENERAL	29.900
BATTLE ZONE Siege Superp.	49.900
BATTLEGROUND: Waterloo	49.900
CIVIL WAR 2 Generals	29.900
CIVILIZATION II + COMMAND&C.	49.900
CIVILIZATION II Fantastic Wrl.	39.900
COMMAND & CONQUER Ita	49.900
CONQUEST EARTH	39.900
CONQUEST EARTH Inglese	49.900
CONTROFFENSIVA	39.900
COUNTER ACTION	39.900
CYBERSTORM 2 Inglese	29.900
DARK COLONY	39.900
DARK COLONY Council Wars	19.900
DARK REIGN Ing	39.900
DARK REIGN Expansion	49.900
EARTH 2140 Italiano	49.900
EASTERN FRONT	49.900
EASTERN FRONT Mission Pack 1	39.900
FANTASY GENERAL	34.900
HEROES M&M2 Desecreted Lands	39.900
HEROES OF MIGHT&MAGIC 2 Ita	49.900
INCUBATION Wilderness Miss.	39.900
NETSTORM Islands at War Ing	39.900
OUTPOST 2 Italiano Parlato	49.900
POWER THE GAME	49.900
RED ALERT The Aftermath	39.900
RISING LANDS Italiano	19.900
SID MEYER'S GETTYSBURG Ing	39.900
SID MEYER'S GETTYSBURG Ita	49.900
SILENT HUNTER Ame	29.900
SOLE SURVIVOR on Line	49.900
STARCRAFT Stellar Forces	39.900
STARS Ita	39.900
STEEL PANTHERS III	39.900
SYNDICATE WARS	49.900
TONE REBELLION	49.900
TOTAL ANNIHILATION Inglese	39.900
TOTAL ANNIHILATION Italiano	49.900
TOTAL ANNIHI.Core Contingency	29.900
WARBREEDS Inglese	49.900
WARCRAFT II	39.900
WARCRAFT II Armory	49.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	49.900
X-COM APOCALIPSE	39.900

- strate da 59.900 a 79.900

AGE OF EMPIRES Italiano	79.000
AGE OF EMPIRES Rise of Rome It	79.900
ARMOR COMMAND Inglese	59.900
ARMY MEN Guerra dei Soldatini	79.900
BATTAGLIA NAVALE	59.900
BATTLEGROUND COLLECTION 1	79.900
BATTLEGROUND COLLECTION 2	79.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLES OF ALEXANDER Ita	79.900
BATTLES OF CAESAR Ita	79.900
BATTLES OF HANNIBAL Ita	79.900
BATTLES TRIPLE PACK	79.900
CONQUEST EARTH Italiano	69.900
CYBERSTORM 2 Americano	69.900
DARK REIGN Ita	59.900
DARK REIGN Battles Outer Rim	69.900
DEADLOCK 2 Americano	79.900
DEADLOCK 2 Italiano	79.900
DUNGEON KEEPER Ita Parlato	69.900
GET MEDIEVAL	59.900
HISTORY OF THE WORLD	69.900
INCUBATION + Hidden World	59.900
LIBERATION DAY Americano	69.900
LIBERATION DAY Man.Ita	79.900
MAX 2 Ing	79.900
MISSION CHAMELEON	69.900
MYTH 2 Ita	74.900
OUTPOST 2 Colonial Rebellion	59.900
PANZER GENERAL II	59.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ing	79.900
PROJECT AIROS	79.900
ROAD TO MOSCOW	69.900
SETTLERS 2 Gold+7 KINGDOMS	69.900
SOLDIERS AT WAR	59.900
SPELLCROSS L'Ultima Battaglia	79.900
STARCRAFT Insurrection	59.900
STRATEGO Ing	69.900
TOTAL ANNIHIL. Battle Tactics	59.900
TRIBAL RAGE	79.900
WARBREEDS Italiano	59.900
WATERWORLD	69.900

- strate da 84.900 e oltre

101st AIRBORNE IN NORMANDY	89.900
A BRIDGE TOO FAR Man.Ital.	99.000
ANNO 1602 Ita	84.900
ARMOR COMMAND Italiano	89.900
AXIS & ALLIES Ing	89.900
AXIS & ALLIES Ita	99.900
BATTLE ZONE	89.900
CAESAR III Ame	89.900
CAESAR III Ing	89.900
CAESAR III Ita	89.900
COMMANDOS Italiano	99.900
DARK OMEN Warhammer 2 Ita	99.900
DARKLORDS RISING Ita	99.900
DARKLORDS RISING Warlords III	119.900
DOMINION	99.900
DUNE 2000 Americano	109.900
DUNE 2000 Italiano	99.900
FINAL CONFLICT	99.900
FINAL LIBERATION Warh. Epic	89.900
HUMAN ONSLAUGHT War Wind II	89.900
JAGGED ALLIANCE 2 Ita	89.900
KKND 2	89.900
KNIGHTS AND MERCHANTS	89.900
MECH COMMANDER Inglese	89.900
MECH COMMANDER Italiano	99.900
MYTH The Fallen Lords Ing	89.900
MYTH The Fallen Lords Italiano	99.900
NETWAR	99.900
NORTH Vs SOUTH	89.900
OPERATIONAL ART OF WAR	89.900
PEOPLE'S GENERAL	99.900
PEOPLE'S GENERAL Man.Ita	99.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ita	89.900
RAINBOW SIX Tom Clancy's Ing	89.900
RAINBOW SIX Tom Clancy's Ita	89.900
REBELLION Star Wars Man.Ita	99.900
RED ALERT Americano	89.900
SEMPER FI Italiano	99.900
SMALL SOLDIERS Squad Comm.Ita	84.900
SMALL SOLDIERS Squad Comm	89.900
SOLDATI IN GUERRA	89.900
SPEARHEAD Inglese	89.900
SPEARHEAD Italiano	84.900
STARCRAFT Italiano Parlato	99.900
STARCRAFT MAC/PC Ame	89.900
STEEL PANTHERS II	89.900
STRATEGO Ita	89.900
STURMTRUPPEN RISIKEN	89.900
TIDES OF WAR	94.900
TOTAL AIR WAR	99.900
URBAN ASSAULT Americano	99.900
URBAN ASSAULT Inglese	89.900
VIETNAM PACK (NAM + M.I.A.)	99.900
WAR INC.	99.900
WAR OF THE WORLDS Ita	84.900
WESTERN FRONT Ita	89.900

STRATEGICI GESTIONE

- strate da 29.900 a 49.900

CAPITALISM PLUS	29.900
CIVILIZATION II Inglese	39.900
CREATURES 2 Jewel Ame	39.900
RISE & RULE ANCIENT EMPIRES	29.900
SETTLERS 2	29.900
SIM CITY 2000	49.900
SIM CITY 2000 Network Edition	49.900
THEME HOSPITAL	49.900

- strate da 59.900 a 79.900

CONSTRUCTOR Italiano Parlato	59.900
DESTINY Win'95	69.900
INDUSTRY GIANT Inglese	79.900
LULA The Sexy Empire Italiano	79.900

- strate da 89.900 e oltre

CREATURES 2 Inglese	99.900
DOMINANT SPECIES	99.900
IMPERIALISM Italiano	99.900
INDUSTRY GIANT Ita	89.900
POPULOUS 3 The Beginning Ame	89.900
POPULOUS 3 The Beginning Ita	109.900
RAILROAD TYCOON II Ing	89.900
SANITARIUM	89.900
SETTLERS 3 Ita	99.900
TOM CLANCY'S POLITIKA	89.900
WALL STREET TRADER	89.900

COMPILATION

2 GOOD TO BE TRUE SIERRA	89.900
ARMED & DELIRIOUS	119.900
AWARD WINNERS	84.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
MEGAPACK 8 Italiano	99.900
MEGAPACK 9 Ing 79.900 Ita	99.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
TONS OF GAMES over 1010 Games	39.900
ULTIMATE STRATEGY ARCH.	79.900

PREZZI (IVA COMPRESA) POSSONO VARIARE.

AUGURI & FELICE 1999

PERGIOCO

02 29524256 www.pergioco.com

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DESCENT 3

La notizia che sta per uscire il terzo episodio delle avventure di Lara ormai non fa più scalpore, ma forse non tutti sanno che c'è un altro seguito sulla pista di lancio, un altro 'Capitolo 3' di una saga che in passato ha avuto altrettanta fama della serie *Tomb Raider*. In esclusiva per i lettori di ZETA ecco il demo giocabile di *Descent 3*.

Ne avevamo già parlato sul numero di agosto di ZETA, all'interno dello speciale dedicato alle novità presentate all'E3 di Atlanta, e ora è finalmente possibile scoprire di persona cosa ci attente nel nuovo titolo dell'Inteplay. *Descent 3* dovrebbe giungere nei negozi nei primi mesi del prossimo anno, anche se, a giudicare dal demo giocabile presente sul CD di questo mese, il gioco sembrerebbe ormai pronto, almeno per quel che riguarda la parte puramente tecnica.

Ai tempi della sua pubblicazione, *Descent* si presentava come l'unica alternativa valida a *Doom*, grazie a un motore di gioco 'realmente' tridimensionale, capace di andare ben oltre la struttura a saliscendi dell'acclamato sparatutto della id Software. Inevitabilmente soffriva di alcuni difetti, primo fra tutti la monotonia di quegli spazi angusti che caratterizzavano le locazioni di gioco (era ambientato, infatti, all'interno dei tunnel di miniere futuristiche), e in secondo luogo richiedeva al giocatore di abituarsi a un sistema di controllo meno intuitivo rispetto agli altri sparatutto dell'epoca, rendendo necessario un ottimo senso dell'orientamento e l'utilizzo di un joystick. Tutto questo, in ogni caso, non impedì a *Descent* e al suo seguito, *Descent II*, di riscuotere un grosso successo di critica e pubblico, ma forse i succitati difetti ritardarono la pubblicazione di titoli simili, facendo preferire agli sviluppatori una linea più classica.

I videogiocatori appassionati della serie hanno dovuto aspettare fino a quest'anno per potersi cimentare con un prodotto simile. Solo l'Acclaim ha avuto il coraggio di ripercorrere quella strada, e con *Forsaken* ha ripreso tutti gli elementi del titolo originale, tentando di migliorarli punto per punto, riuscendoci sotto molti aspetti ma fallendo sul piano del puro coinvolgimento. Ma ora è giunto il momento della rivincita per parte del team di sviluppo originario, che dietro al nuovo nome di Outrage (alcuni dei programmatori provengono, infatti, dalla Parallax) è al lavoro per realizzare un terzo episodio degno del glorioso nome della saga.

L'appartenenza di diritto alla serie è ribadita dalla trama che fa da sfondo all'azione. Ancora una volta il compito del giocatore sarà quello di disinfestare delle stazioni minerarie, ma invece di provocarne l'esplosione questa volta bisognerà portare a termine obbiettivi specifici, mutuati da tutti gli sparatutto dell'ultima generazione. Niente di assolutamente originale, quindi, ma forse questo potrà far piacere a chi ricerca lo stesso feeling dell'originale. Nella missione proposta dal demo, per esempio, si tratterà di fare piazza pulita di tutti i robot a guardia dell'installazione, disattivando contemporaneamente i congegni che bloccano gli accessi alle locazioni più interne, per poi tentare di stabilire un collegamento con la base che a quel punto metterà in quarantena tutta la zona. Niente di più rispetto a *Quake 2*, molto meno rispetto a *Half Life*, ma quello che gli altri sparatutto in soggettiva non offrono è la libertà di movimento propria solo di un'astronave antigravitazionale. Una volta configurati correttamente i comandi sarà questione di un attimo rendersi conto di quanto sia soddisfacente potersi muovere in tutte le direzioni. Questa volta, tra l'altro, l'uso combinato di mouse e tastiera si presta benissimo alla bisogna, fornendo il controllo com-

DESCENT 3
Casa
Interplay
Sviluppatore
Outrage
Sito Web
www.outrage.com
Data di Uscita
Primavera 1999

In una sola immagine si possono ammirare effetti di trasparenza, nebbia volumetrica, lens flare e uno dei nemici robotici.

I razzi a frammentazione producono una miriade di schegge fiammeggianti, colpendo ripetutamente il nemico.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pleto di tutte le azioni consentite, con il massimo della precisione.

E paragonando il gioco a *Forsaken* risulta altresì evidente come un accorto design dei livelli valga molto di più di una grafica all'avanguardia. *Descent 3* è probabilmente superiore al titolo Acclaim in ogni singola parte, ma più che gli innumerevoli effetti grafici che costellano i livelli, quel che colpisce è la sensazione d'immersione che il titolo Interplay garantisce. Luci colorate, effetti d'illuminazione in tempo reale, riflessi, trasparenze e nebbioline varie sono tutti al servizio dell'atmosfera, che inoltre trae enorme giovamento dalle sporadiche sezioni all'aria aperta. Quando, dopo un angusto e buio corridoio, si sbuca finalmente all'aperto, dove le palme sono scosse dal vento e la pioggia inizia a formare fugaci goccioline sul parabrezza, sembra veramente di tornare a respirare.

In generale, comunque, il maggior pregio di *Descent 3* pare proprio essere quello di riuscire brillantemente nel tentativo di riproporre i punti di forza dei predecessori, rivedendo il tutto alla luce dei nuovi concorrenti. Il sistema di armi non è variato. La navicella Pyro-SE è dotata di armi principali e secondarie, in più può rilasciare mine e robottini da difesa automatici. Tra le principali troviamo i classici laser e cannoncino, tra cui spicca un pratico lanciafiamme, mentre tra i vari missili dell'armamento secondario segnaliamo i razzi a frammentazione, che seminano schegge letali con uno splendido effetto pirotecnico. Immutata rispetto agli episodi precedenti è anche la gestione degli scudi e dell'energia del velivolo, ma spuntano per magia delle schede acceleratrici una faretto per illuminare gli ambienti più bui e delle torce che svolgono la medesima funzione.

Immancabile, poi, la modalità multigiocatore, perfettamente funzionante anche nel demo che offre due livelli multiplayer. In definitiva, *Descent 3* per il momento pare destinato a riscuotere molti consensi, anche se le richieste minime di sistema sono piuttosto elevate: su un Pentium 233 con Voodoo 1 e 32 MB di RAM non è possibile giocare al massimo dettaglio grafico, è necessario almeno un Pentium II con il doppio della RAM per non rilevare fastidiosi rallentamenti.

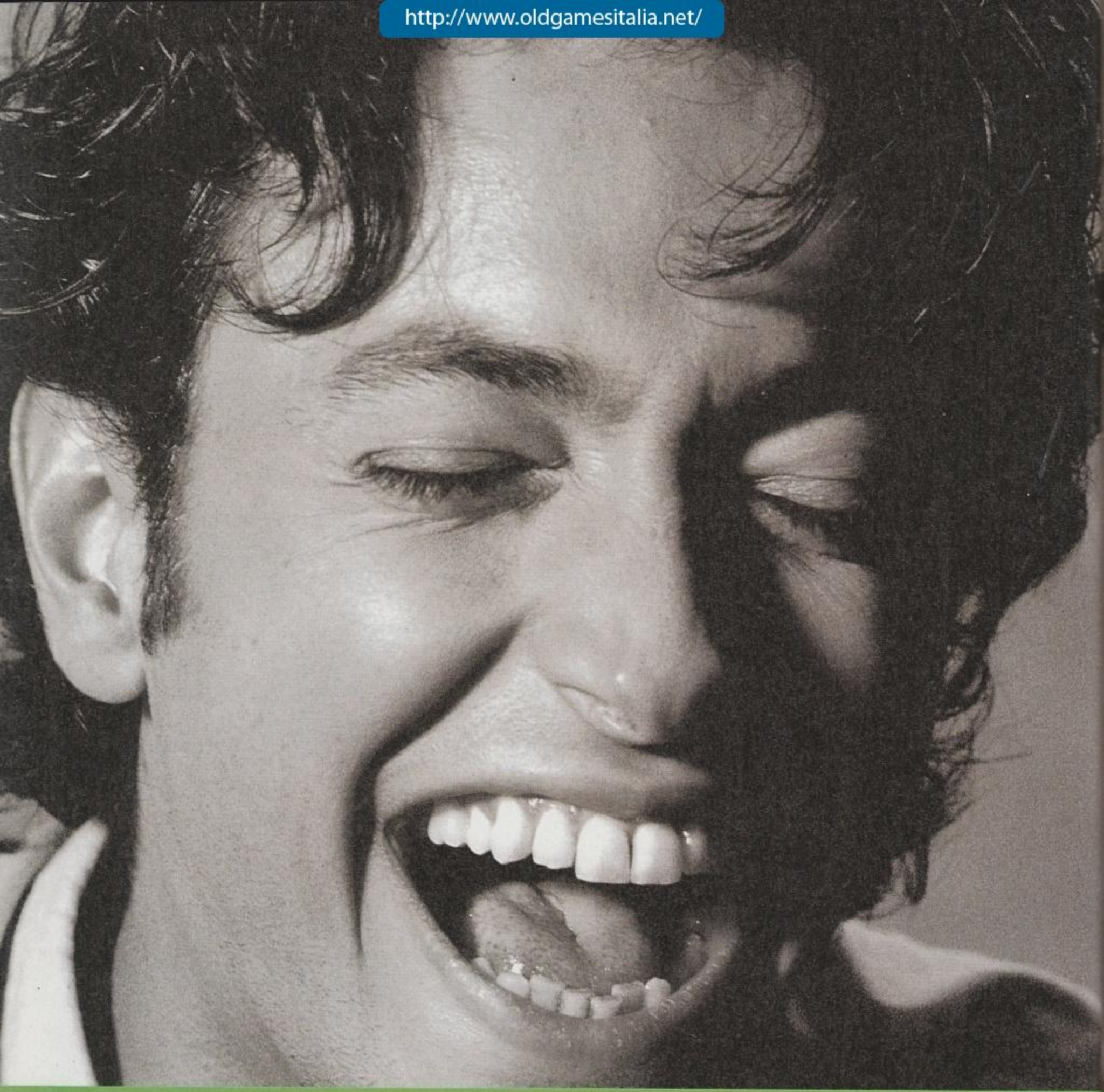
Claudio Tradardi

Una goccia di pioggia bagna il cupolino della navicella mentre un nemico imponente lancia un missile dall'aspetto poco rassicurante.

Le due arene a disposizione per la modalità multigiocatore sono ben strutturate. Nella prima è anche possibile uscire all'esterno per sfide in campo aperto.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Microsoft
Windows 98

Per informazioni telefonate allo 02/70.398.398.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Caro Bill,

il tuo Windows 98

è mitico. Da quando

l'ho installato sul mio PC,

ho battuto tutti i miei

amici al nuovo sparatutto.

Merito tuo, appena apro

il gioco, restano tutti

ipnotizzati dagli effetti

sonori e dalla velocità

pazzesca della grafica.

Giancarlo

Microsoft®

www.microsoft.com/italy/

Dove vuoi andare oggi?®

Microsoft, Windows e "Dove vuoi andare oggi?" sono marchi registrati di Microsoft Corp.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

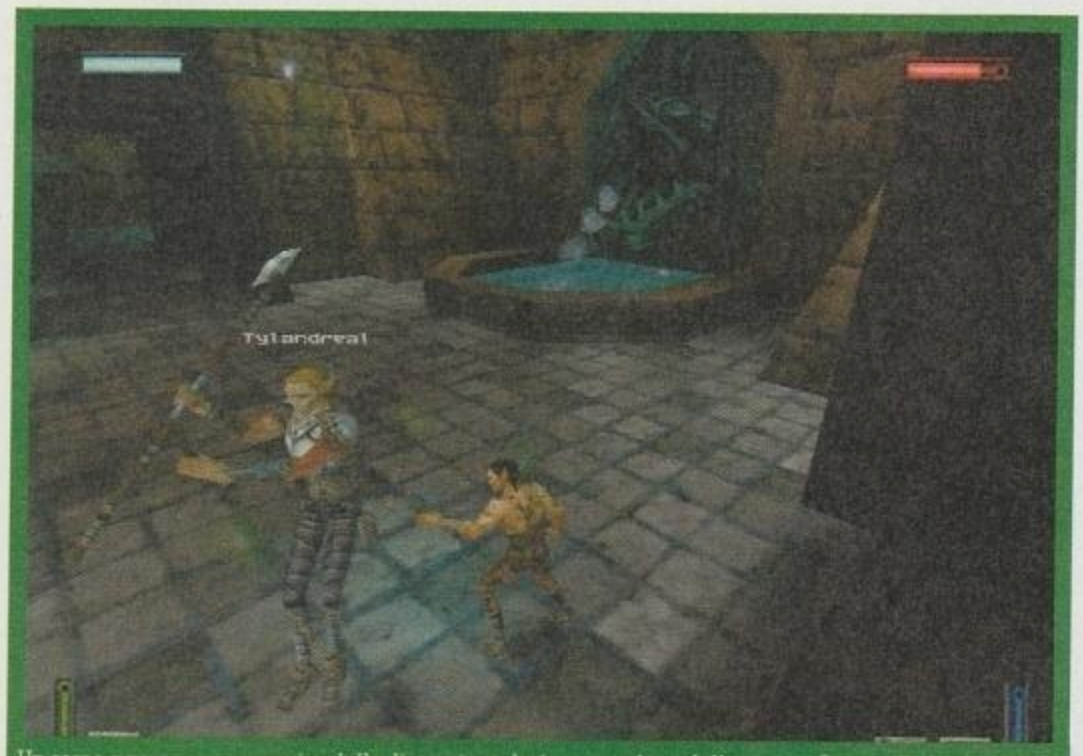
HERETIC II

Il gioco in multiplayer via Internet sta ormai assumendo dimensioni interessanti. Capolavori come *Quake 2* e *Starcraft*, sono fra i paladini di questa svolta e il prossimo *Quake III: Arena* è tanto orientato alle sfide in rete da candidarsi come futuro punto di riferimento per chiunque vorrà sviluppare giochi online.

HERETIC II
Casa
Activision
Sviluppatore
Raven
Sito Web
www.activision.com
Data di Uscita
Dicembre 1998

Nell'attesa delle prossime evoluzioni del panorama videoludico, c'è un titolo di imminente uscita che si distingue per una particolare attenzione al multiplayer, è *Heretic II*, un gioco d'azione in 3D con visuale in terza persona alla *Tomb Raider* (anche se alla Raven affermano che l'idea di questa prospettiva per *Heretic II* è precedente all'uscita del gioco di Eidos) ambientato in un mondo medievaleggiante, con tutto il necessario contorno di creature fantastiche, magie e un eroe, Corvus, unica speranza di salvezza per il suo popolo. Questo gioco, che si appresta a lasciare un segno, per bellezza, altissima giocabilità e sapiente (quasi magico) uso dell'engine 3D di *Quake 2*, è dotato di una ricca e curata sezione multiplayer, nella quale è possibile sfidare, in rete locale o tramite Internet, altri giocatori. Quanto sia strategica nel progetto di *Heretic II* la parte multiplayer lo dimostra l'impegno profuso, dalla Raven/Activision, per dotare anche la versione dimostrativa di tutto il necessario per sfide testa a testa o per veri propri scontri apocalittici, con un massimo di 32 partecipanti, tramite server dedicati. Neppure il re del gioco in multiplayer online, *Quake 2*, conteneva, nel primo demo giocabile, la parte dedicata agli scontri fra più giocatori. La disponibilità di un demo gratuito, facilmente reperibile e "multilpayer ready", ha determinato un proliferare di server dedicati dove, a tutte le ore del giorno o della notte, si possono trovare avversari disponibili per una sfida.

Ma procediamo con ordine e vediamo cosa serve per essere protagonisti di questa divertentissima esperienza ludica, nell'attesa della pubblicazione della versione definitiva, con cui, siamo certi, il divertimento anche in modalità multigiocatore salirà in maniera esponenziale. Tornando a oggi, giacché la Raven offre questa possibilità, vestiamo subito i panni di Corvus e impariamo a gettarci nella mischia...



Un corpo a corpo con un nemico dalle dimensione decisamente fuori dalla norma. Con quella lama affilata è in grado di fare proprio tanto male al prode Corvus.

COLLEGAMENTO!

Consideriamo il caso, il più diffuso, di una partita multigiocatore tramite Internet su un server dedicato. Anzitutto è necessario procurarsi il demo di *Heretic II*. All'URL http://www.hereticii.com/files.html si trovano i link per scaricarlo (sono circa 38 MB). Se una volta installato e fatto partire il gioco segnala un errore del tipo "Error: Unauthorized access not permitted!", sarà necessario scaricare e installare anche la patch supplementare (circa 320 KB) anch'essa linkata all'URL segnalata poco sopra.

A questo punto è necessario collegarsi a un Internet Provider e lanciare il demo di *Heretic II*: dal menu "Multiplayer". Con "Player Config" è possibile scegliere il nome di battaglia e l'aspetto, "skin", da mostrare agli avversari. L'opzione "Start Server" è utile per sfide con amici in cui si voglia che il proprio PC coordini le richieste di collegamento da parte degli avversari (a cui si dovrà fornire obbligatoriamente il proprio indirizzo IP).

Più interessante, tuttavia, è l'opzione "Join Server" con cui è possibile collegarsi a uno dei tanti server Internet dedicati a *Heretic II*. Per farlo è necessario inserire nell'Address Book gli indirizzi IP dei server da "chiamare".

Una volta inserito almeno un indirizzo in agenda, con l'opzione "Refresh Server List" è possibile vedere il numero di partecipanti presenti in quel momento, sui server attivi fra quelli presenti nell'Address Book. Selezionando un server

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Situazione affollata e, purtroppo, questa volta è il nostro personaggio a impersonare il pennuto. Meglio volare via...

I SERVER DI HERETIC II

Il demo giocabile contiene solo due mappe per il gioco in multiplayer, DemodmAndoria e DemodmCloud. Nell'elenco che segue ci sono alcuni indirizzi IP di server dedicati all'una o all'altra mappa.

PER DEMODMANDORIA:

Nome del server	Località	Indirizzo IP	Giocatori max
Sinister's_KickASS_HereticII_Server	Ariziona (USA)	24.1.197.27	16
Eclipses Fragfest	Sconosciuta	24.128.102.45	16
CIX-HereticII	Gran Bretagna	194.153.0.120	32

PER DEMODMCLOUD:

Nome del server	Località	Indirizzo IP	Giocatori max
Main[Raven]	Wisconsin (USA)	156.46.18.67	16
5 Assed Monkey Heretic 2	Texas (USA)	204.0.130.110	16
Terrafusion_Heretic2	Sconosciuta	206.96.221.150	12

Un elenco dei server dedicati a *Heretic II*, completo e aggiornato in tempo reale, è reperibile a http://www.gameaholic.com/servers/heretic2/hereticii-servers.html

(avendo cura che non sia vuoto o completamente pieno) e premendo il tasto "Enter", una volta atteso il tempo necessario alla negoziazione client/server, comincia il gioco...

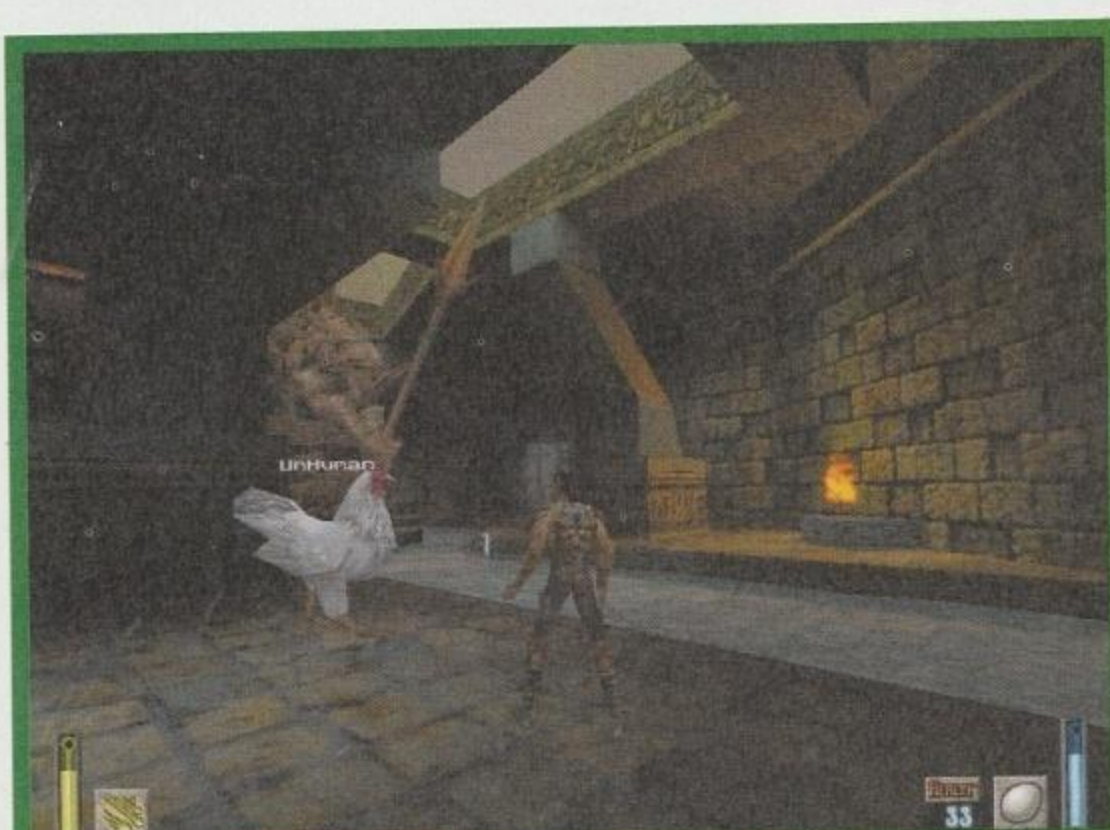
DAMMI TUTTA LA MANA DEL MONDO
FARÒ DI TE UN POLLO ROTONDO

Appena entrati, uno sguardo in alto a sinistra, se sullo schermo appare il simbolo di un jack di rete che si sconnette significa che la comunicazione con il server è troppo lenta. Se il simbolo va e viene può essere che la partita sia ancora degnamente giocabile. Un parametro numerico di riferimento si ottiene premendo il tasto "F", apparirà la lista dei giocatori presenti, con i punti totalizzati, il Ping, e da quanto tempo (in minuti) stanno giocando. Se il ping del nostro personaggio è superiore a 350 o 400, sarà difficile poter competere con gli altri giocatori. Quanto più il ping è basso, tanto più sarà godibile, fluida e giocabile la nostra partita a *Heretic II*. Per il ping elevato ci sono poche soluzioni: dalle meno alle più drastiche (anche abbinabili), ovvero:

-scegliere un altro server
-eliminare tutti i programmi che girano in background e provare a riconnettersi
-ritentare fra l'una e le sei del mattino
-cambiare provider e/o passare a ISDN.

Dall'esperienza fatta si evince che la scelta del server e dell'ora, se adeguatamente combinate, permettono di giocare degnamente anche con una connessione a 33.6 Kbps.

Due parole sulle tattiche di gioco. Ci sono armi e incantesimi molto potenti come "Force Blast Spell"o "Phoenix Bow" o "Storm Bow" (paragonabili rispettivamente al fucile a pompa e ai lanciamissili/lanciagranate di *Quake*) devastanti a corta, media e lunga distanza, specialmente se potenziate con l'incantesimo "Tome of Power", capace di migliorare l'efficacia di tutte le armi per un breve lasso di tempo. Partire, però, col presupposto di vincere con armi ad alto potenziale e a lunga gittata è il modo migliore per essere massacrati ignobilmente. Lo stiletto, arma "bianca" di base per *Heretic II*, con un "Tome of Power" e sotto l'effetto di un incantesimo preso da



La scritta UnHuman non è riferita alle disumane dimensioni di questo pollo, è semplicemente il nickname di un simpatico ragazzo canadese, momentaneamente trasformato in pennuto.

Questo altare magico sta rimettendo Corvus in forze, presto sarà pronto per nuove e avvincenti battaglie!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HERETIC II PER SINGLE

Heretic II non è solo multiplayer. Il gioco "single" vede come protagonista Corvus un elfo Sidhe, di ritorno, dopo le avventure vissute nel primo *Heretic*, nella sua amata terra di Parthoris. L'accoglienza, purtroppo, è assai triste: trova la sua gente impazzita e infetta da un tremendo morbo dal quale egli stesso è contagiato, ma Corvus è l'unico eroe in grado di salvare il suo mondo. Il gioco è un mix di avventura e azione, è in 3D e il protagonista è raffigurato in terza persona (dà le spalle al monitor). Con il mouse è possibile controllare tutte le capacità di base del personaggio (camminare, cambiare direzione, attaccare con l'arma selezionata); contemporaneamente, sempre col mouse, si aziona la telecamera che permette, con poche mosse, di avere tutta la situazione circostante sott'occhio. È difficile spiegare a parole quanto sia semplice far agire Corvus e nello stesso tempo esplorare l'ambiente muovendo la telecamera: pochi istanti, mouse alla mano, renderanno il tutto la cosa più naturale del mondo. Durante il gioco s'incontreranno molte creature più o meno "umane" da affrontare con le armi e magie in dotazione e che sarà possibile raccogliere cammin facendo. Si troveranno anche personaggi amichevoli, che forniranno utili indicazioni, in scene, non "giocabili", ma perfettamente animate con il motore grafico del gioco. A tal proposito la Raven ha migliorato in modo sensazionale il motore di *Quake 2* datole in licenza, rendendo l'aspetto del gioco ricco di particolari ed effetti speciali che fanno di *Heretic II* un'immensa gioia per gli occhi. Se si aggiunge che è veramente giocabile e divertente, è chiaro che sta per atterrare fra noi un piccolo capolavoro. Non rimane che attendere la sua comparsa sugli scaffali dei negozi, nella speranza, ma è quasi una certezza, che ciò avvenga prima di Natale.

un "Gold Armour Shrine" o da un "Reflection Shrine", diventa una delle armi più letali, capace di squartare in pochi colpi un avversario, o di mutilarlo. La presenza delle mutilazioni in *Heretic II* amplia la gamma delle possibili soluzioni di uno scontro: senza un braccio nessun avversario potrà mai tendere un arco o lanciare una palla di fuoco...

Anche la magia difensiva "Morph Ovum", che trasforma chi ne è colpito in un gallinaceo, può ribaltare situazioni disperate: attenzione che, per conseguire il punto, è necessario "spennare" la gallina appena creata. Cosa fare se si resta vittime del sortilegio "Morph Ovum"? Anche in questo caso, nervi saldi, finché ci sono tutte le penne c'è speranza! L'effetto, dopo un certo tempo o raccogliendo "mana" e incantesimi, scompare; conviene dunque svolazzare il più lontano possibile dagli avversari, ricordando un'altra regola di base, mai fermarsi, muoversi, cambiare direzione, saltare e mai, mai, mai stare immobili. Imparare a usare bene la corsa, il salto, la capriola (è un vero acrobata Corvus!) contribuisce a rendere più efficace ogni attacco o le fughe più rocambolesche: per queste abbiamo un aiuto anche dalla magia, grazie a un incantesimo difensivo che ci teletrasporta istantaneamente in un altro luogo.

APPUNTAMENTO NELL'ARENA!

Giocare a *Heretic II* in multiplayer, ping permettendo, è un'esperienza FANTASTICA. Per chi ricorda i cartoni animati dei "Cavalieri dello Zodiaco", il feeling dei combattimenti è molto simile, con la non trascurabile differenza di essere in prima persona al centro e al comando dell'azione. La versione definitiva amplierà immensamente le possibilità di divertimento, con un sacco di mappe dedicate, la disponibilità di tutte le armi e incantesimi e un impatto grafico ancor più affascinante. Inoltre si potrà giocare in "Cooperative mode" e con i vari "mods" per *Heretic II*, che, a partire dal classico "Capture the Flag", sono già dietro l'angolo. Per i più impazienti, già oggi è possibile scaricare da Internet un buon numero di mappe aggiuntive, create da appassionati; anche in questo caso ogni indicazione utile è alla sezione "Files" dell'utilissimo http://www.hereticii.com. Appuntamento, dunque, alla recensione o, per chi vuol seguire gli umili consigli di queste righe, in qualche mischia, magari fra i picchi innevati di Andoria...

Matteo Camisasca

L'inizio del gioco in single player. Corvus viene teletrasportato nella sua cara vecchia patria, fra qualche istante scoprirà la sciagura che si è abbattuta sul suo popolo.

Rivestiti da uno strato riflettente Corvus ha appena battuto un avversario e sta arrostendo il secondo, attualmente impegnato a fare il gallo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

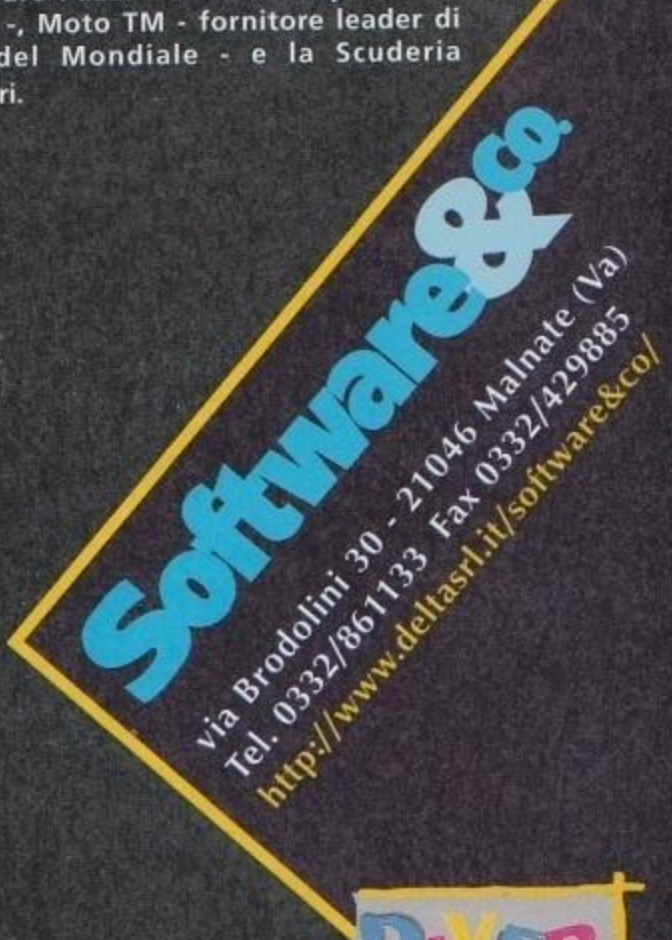
EXTREME TRIAL MOTOCROSS

SPERIMENTA IN PRIMA PERSONA TUTTA L'EMOZIONE DI UN GRAN PREMIO DI MOTOCROSS.

Realizzato in stretta collaborazione con Alessandro Puzar - 2 volte campione del Mondo -, Moto TM - fornitore leader di moto del Mondiale - e la Scuderia Castellari.

- 3 CILINDRATE (125, 250 E 500) CON CUI COMPETERE SUI 12 CIRCUITI DEL CAMPIONATO
- MOTO DI DIVERSE CARATTERISTICHE E MARCHE
- COMPORTAMENTO REALISTICO DEL MEZZO IN BASE AL TIPO DI TERRENO, ALLA MORFOLOGIA DEL CIRCUITO, ALLE CONDIZIONI METEO, AI DANNI OCCORSI IN GARA
- SUPPORTO FORCE-FEEDBACK

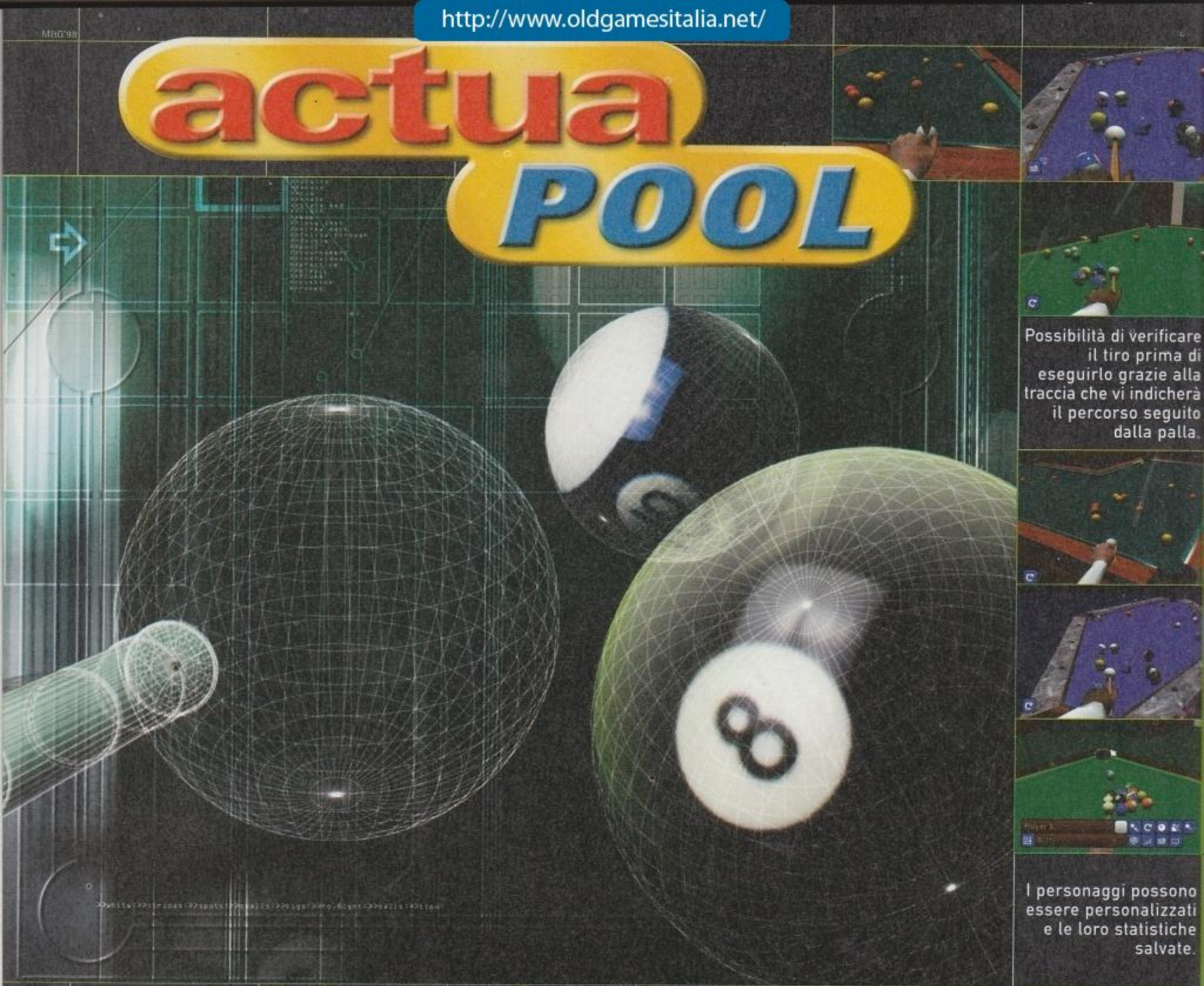
PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

actua POOL



Possibilità di verificare il tiro prima di eseguirlo grazie alla traccia che vi indicherà il percorso seguito dalla palla.

I personaggi possono essere personalizzati e le loro statistiche salvate.

www.gremlin.co.uk

GIOCATORE VIRTUALE, SFIDA REALE.

Pool è una divertente e accurata simulazione del gioco del biliardo. Il giocatore si aggira nei bar, nei casinò e nei night club per sfidare i personaggi inclusi nel gioco: un amatore e un professionista per ogni ambiente. E' caratterizzato da un estremo realismo che contraddistingue il comportamento delle singole palle.

- 10 sale da biliardo completamente in 3D
- 30 tavoli diversi graficamente e fisicamente studiati.
- 18 personaggi animati ed intelligenti da sfidare.
- Modalità multiplayer fino a 16 giocatori via Lan.
- Include un corso preliminare per imparare le regole del gioco.

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

o dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 03312269

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

Zeta Test

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.

9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.

8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.

7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.

6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.

5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.

4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.

3 Chi lo conosce lo evita.

2 Idem come sopra, ma peggio.

1 Idem come sopra, ma molto, molto, molto peggio

ERRATA CORRIGE

I giochi *Buggy*, di Gremlin, e *Caesar 3*, di Sierra, recensiti sul numero di novembre di ZETA (n°43) sono distribuiti in Italia da Leader, tel: 167-821177.

SIMBOLOGIA

- Troverete una versione demo, del gioco recensito, sul CD allegato alla rivista.

- Il gioco recensito può godere anche dei miglioramenti grafici garantiti da una scheda acceleratrice 3Dfx.

- Il gioco recensito è particolarmente divertente se giocato in multiplayer.

- I testi e i dialoghi del gioco recensito sono stati adattati per il mercato italiano.

SISTEMA OPERATIVO	P90 PROCESSORE
16 RAM	D3D GRAFICA
4x CD-ROM	45 Mb SPAZIO SU HD

SISTEMA MINIMO

Questa è la dotazione minima di cui il vostro computer dovrà disporre, se volete sperare di far girare il gioco. Naturalmente, con un sistema migliore potrete giocarlo nel modo migliore, cioè quello consigliato.

OGNUNO HA IL SUO PREZZO

I prezzi che forniamo sono da considerarsi puramente indicativi e possono subire variazioni a seconda del negozio dove effettuerete i vostri acquisti. In caso il prezzo non fosse disponibile al momento di andare in stampa, potrete ottenerlo telefonando al distributore ufficiale del prodotto che vi interessa.

GIOCHI RECENSITI

La rubrica delle recensioni di ZETA - vuol essere una guida all'acquisto per tutti gli appassionati. Ciascun gioco recensito su ZETA è stato giocato a fondo e testato sotto tutti i punti di vista. ZETA è una rivista indipendente. Il nostro "editore di riferimento" è il lettore, quindi potete fidarvi.
Il sistema di valutazione di ZETA - da 1 a 10, come a scuola - è semplice da sembrare banale. Esattamente come lo giudicherebbe un professore, o il suo supplente, dal 6 in su un gioco è sufficiente, quantomeno merita la vostra considerazione dal 5 in giù è insufficiente. Tutto qui.

Actua Soccer 3	Gremlin	92
Blood II: The Chosen	GT Interactive	62
Carmageddon 2	SCI	64
F22 Total Air War	D.I.D.	76
Fallout 2	Interplay	68
Fifa 99	Electronic Arts	94
Grand Touring	Empire	82
Ground Zero	Activision	106
Half Life	Sierra	52
H.E.D.Z.	Hasbro	104
King's Quest VIII	Sierra	74
Jonny Herbert GP	Midas	98
Links LS99	Access	102
Lode Runner 2	GT Interactive	110
Montezuma's Return	Take 2	72
Moto Racer 2	Electronic Arts	84
NBA Live 99	Electronic Arts	90
Power Slide	GT Interactive	86
Sanitarium	Dreamforge	80
Tiger Woods 99	Electronic Arts	100
Trespasser	Electronic Arts	58
Vitæ	Dedalomedia	88
Zaero	Ubi Soft	108

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HALF-LIFE

TRAMA

Non c'è elemento più ansiogeno della totale mancanza d'informazioni sul proprio futuro. E in questo gioco non si può certo dire che le notizie abbondino: del nostro alter-ego sappiamo solo che si chiama Gordon Freeman, che è uno scienziato della base Black Mesa e che è in ritardo di un'ora e mezzo: da tanto, infatti, è atteso nella sala del reattore per sovrintendere a un esperimento di grande portata scientifica e di ancor più grande pericolosità. I primi, favolosi, trenta minuti di gioco sono propedeutici al precipitare degli eventi: durante l'esperimento non tutto andrà come auspicato e - attenzione, spoiler! - un varco dimensionale consentirà l'ingresso nella base a ogni genere di abominio extraterrestre. A complicare le cose ci si metterà anche il governo, che, nel tentativo di far passare sotto silenzio il grave incidente e fronteggiare la minaccia aliena, invierà al Black Mesa un corpo speciale dei marine con il compito di sopprimere qualunque forma di vita presente all'interno della base.

Ci sono termini che, a furia di essere utilizzati, hanno finito col perdere di significato. "amore", "multimediale", "interattivo", "immane tragedia", "capolavoro"... Tutte parole consumate che è oramai impossibile riproporre se non come riempitivo sintattico o per amore di tradizione. Oggi, trovandoci tra le mani la confezione di *Half-Life*, vorremmo poterci rifare una verginità lessicale e, magari, aver gridato "al lupo" una volta di meno. E questo perché, ancora una volta, non possiamo far altro che etichettare - e chi scrive offre in ostaggio la propria professionalità - l'ultimo parto della Valve Software come un vero e proprio miracolo dell'ingegno. Di più: come un capolavoro assoluto.

Definire *Half-Life* uno sparatutto 3D in soggettiva non significa sbagliare - perlomeno non sotto un profilo strettamente tecnico - ma non significa neppure rendere un buon servigio ai chi oggi ci legge. Stiamo parlando di un gioco che si può far rientrare nel genere suddetto applicando la medesima approssimazione con la quale si può sostenere che Adolf Hitler e Madre Teresa di Calcutta appartengono entrambi al genere umano.

D'altronde, rendersi conto delle peculiarità di questo prodotto è un attimo. È sufficiente farsi cullare dalla lunga introduzione per capire che non ci si trova di fronte al solito gioco. Saliti sul trenino monorotaia che ci conduce nel cuore della cittadella sotterranea di Black Mesa - il luogo nel quale hanno luogo le vicende narrate - ci lasciamo trasportare dagli occhi. Sono loro che si affacciano dai finestrini e scrutano gli interni vividi e realistici, le pareti metalliche sulle quali si rincorrono luci e ombre, gli umani e i robot industriali che si affannano nelle loro mansioni, mentre i suoni cambiano a ogni curva. A ogni cambio di direzione. A ogni nuovo ambiente... E mentre scorrono i titoli di testa, l'introduzione sfuma nel gioco, vi si fonde senza perdere di continuità: e quando la guardia aprirà il cancelletto del vagone per condurci all'interno dei laboratori della base, avremo già bisogno che qualcuno ci getti un bicchiere d'acqua fredda in faccia per riportarci alla realtà.

Una simpatica scenetta che parrebbe ispirata ai recenti e strillatissimi casi di epilessia fotosensibile. Comunque impressionante...

Chi si fosse chiesto come sono gli esterni in *Half-Life* è accontentato. Dopo aver raccolto la mascella dal pavimento, si presti attenzione al fatto che per abbattere un elicottero è necessaria un'arma davvero potente. Magari come il prototipo raffigurato nell'immagine...

I "grandi mostri" di *Half-Life* sono il parto di menti geniali. Non solo sono "bellissimi" e frutto di un approccio altamente creativo, ma strettamente funzionali al gameplay e alla struttura "enigmatica" del gioco: non pensiate di poterli eliminare con il solo ricorso alla forza bruta.

Casa	Sierra
Sviluppatore	Valve Software
Distributore	Leader
	Tel. 167-463463
Prezzo	L.99.000

QUAGGIÙ NON SIAMO SOLI

Half-Life è l'unico gioco di pura azione la cui godibilità potrebbe essere azzerata dalla prematura rivelazione della **trama**. Chi riuscisse a pensare al concetto di "film interattivo" senza preconcetti, lo faccia, perché questa è una definizione che pare essere stata pensata appositamente per descrivere *Half-Life*. E dire che qui di Full Motion Video non c'è neppure l'ombra. Il gioco non ha bisogno di questi trucchetti per far respirare al giocatore l'aria dell'"action-horror-movie", per il semplice fatto che *Half-Life* è atmosfera allo stato puro. Una trama altamente suggestiva, ma, soprattutto, una sceneggiatura da cardiopalma, contribuiscono sì a mettere il giocatore al centro degli

Nei laboratori Caltech di Pasadena è stata effettuata la replica

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gli esterni di *Half-Life* sono di una bellezza commovente. Vedrete elicotteri e aerei che volteggiano sulle vostre teste, marine che si calano con le funi, bombe che piovono dall'alto...L'ideale per combattere la claustrofobia!

Luci, scintille, scariche elettriche... Attraversare le ambientazioni del gioco è come passeggiare in centro durante le festività natalizie. Soltanto molto, molto, molto più pericoloso...

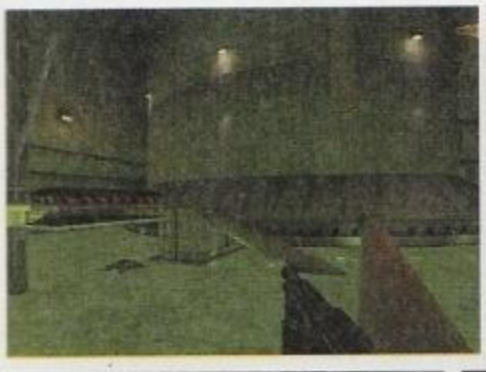
eventi, ma lo rendono contemporaneamente parte di una "progetto cinematografico" complessivo del quale, alla fine dei conti, egli rappresenta soltanto una piccola parte. Il giocatore è circondato da centinaia di altri personaggi con i quali può effettivamente interagire e comunicare. Guardie e scienziati si rivolgono direttamente a noi, ci parlano, ci danno suggerimenti e ci comunicano le loro emozioni. I primi possono passarci informazioni preziose o fornirci un pronto soccorso qualora si rendessero conto del nostro modesto stato di salute, mentre i secondi possono coprirci le spalle con le armi in loro dotazione. A entrambi possiamo chiedere di seguirci e, in parecchi casi, di sottoporsi al "retina scan" al posto nostro per consentirci di penetrare attraverso passaggi altrimenti inaccessibili. Un aspetto che apre la strada a un uso strategico delle "relazioni interpersonali" e alla necessità di non sparare a tutto ciò che si muove: quasi una contraddizione in termini per quanto riguarda uno sparaTUTTO 3D!.

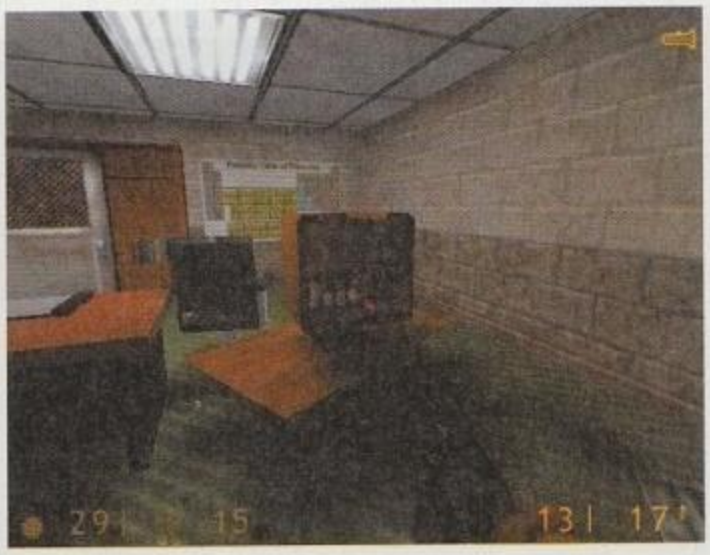
Ma c'è di più. Questi personaggi non giocanti presentano emozioni proprie e comportamenti coerenti con esse. Li osserveremo, dunque, impegnarsi nelle loro attività quotidiane, mentre danno vita a gustose scenette di vita vissuta, così come - quando l'orrore si farà incombente - li vedremo, in preda al panico, cercare una via di scampo a morti assolutamente orripilanti. Le stupefacenti animazioni assicurate dalla famigerata tecnica della "skeletal animation", unite alle centinaia di poligoni che alla Valve sono riusciti a infilare in ogni singolo personaggio, rendono la pacifica popolazione di *Half-Life* la più realistica e "umana" che si sia mai vista in un videogioco d'azione.

Già estrapolando queste poche osservazioni è possibile farsi un'idea dell'aspetto di *Half-Life*, ma siccome non vogliamo lasciare nulla all'intuizione, saremo schietti: dal punto di vista della grafica questo gioco è semplicemente impossibile. Per gli amanti delle classifiche potremmo dire che questo titolo si colloca sopra *Quake II* e un dito sotto *Unreal*, ma probabilmente non renderemmo l'idea. Meglio invece specificare come il motore di *Quake II* sia stato migliorato fino al punto di non aver più nulla da spartire con il suo nucleo originario, e come - pur facendo a meno della nebbia volumetrica e dei flare sbandierati da *Unreal* - *Half-Life* paia la "versione a colori" del gioco della Epic. La geniale architettura dei **livelli** (perché solo di genio si può parlare) - ora intricati, ora claustrofobici, ora veri e propri puzzle in sé stessi - combinata con le texture più evocative che si possano immaginare, fanno di questo titolo un'esperienza abbacinante, che prima si guarda con gli

LIVELLI

In *Half Life* non ci sono veri e propri livelli. Le ambientazioni sono invece divise in una serie di "hub" il cui unico scopo è quello di consentire al programma di caricare separatamente, di volta in volta, texture, personaggi e architetture. Peraltro a questi caricamenti non corrisponde una reale frattura della continuità di gioco: è sempre possibile ritornare sui propri passi, mentre non è possibile liberarsi di un nemico semplicemente scappando da un hub all'altro. Si tratta di una scelta di progettazione volta a non spezzare "l'incanto" che pervade l'intero gioco, e che, bisogna riconoscerlo, riesce perfettamente nel suo intento.



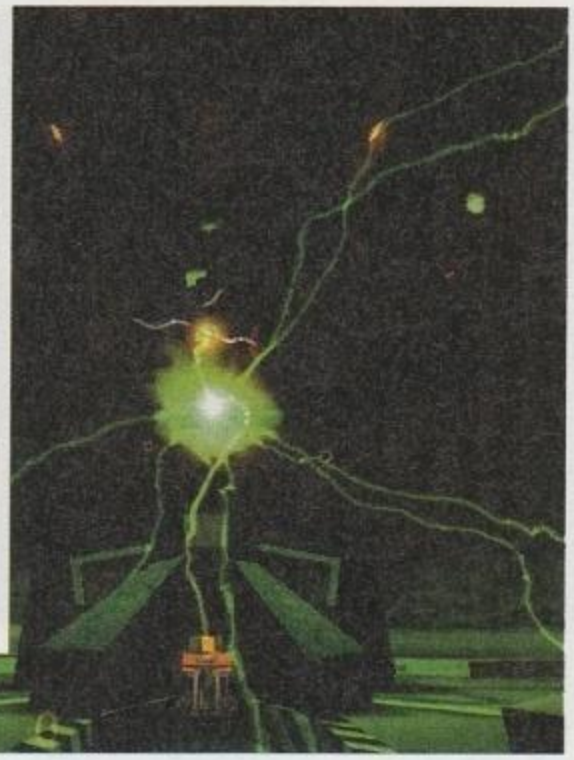


Rompete, rompete tutto. Questa è la sagra dell'interazione: parafrasando un motto della Origin, potremmo dire che "se c'è lo potete rompere". Inutile cercare di opporsi: il piede di porco è destinato a diventare un'estensione naturale del proprio braccio.

Half-Human è un pessimo film di fantascienza del 1955, interpretato da John Carradine.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Un semplice esempio dei mille dettagli che si ritrovano nel gioco. Un tubo del gas in fiamme ci dà modo di apprezzare un impressionante effetto di trasparenza...

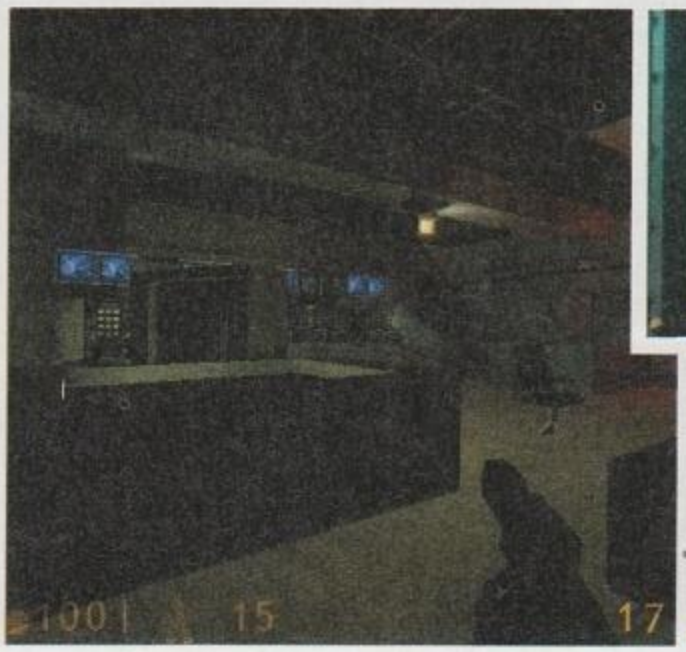
occhi, poi con la mente e, infine, direttamente con il cuore. I lunghi corridoi, i mille uffici completamente arredati, i condotti metallici arrugginiti, le altissime scalette metalliche appese sul vuoto più assoluto, trombe di ascensori che paiono terminare al centro della terra, sono solo una minima parte dell'incredibile incubo in cui è pronto a trascinarci *Half-Life*.

UN MONDO AL MICROSCOPIO

E ciò che l'atmosfera promette, il dettaglio mantiene. Una semplice passeggiata per gli ambienti di Mesa potrebbe essere considerata un'applicazione di realtà virtuale: non c'è un dettaglio che sia stato trascurato. Con il piede di porco saldamente stretto in mano, e con un sano sentimento vandalico nel cuore, ci accingiamo a colpire tutto ciò che incontriamo sulla nostra strada: sorprendentemente, vediamo andare in frantumi tutto ciò che, razionalmente, si potrebbe pretendere andasse in frantumi! E con che coerenza. Rompiamo un dispenser di bibite e le lattine si accumuleranno sul pavimento, sfondiamo un archivio e fogli e registri voleranno per la stanza, abbattiamo un bidone dell'immondizia e ci ritroveremo tra i rifiuti fino al collo. E se desideraste sapere quali e quante valvole si trovano sul retro di un tubo catodico accanitevi su un monitor.

Il piede di porco è un vero toccasana per scaricare i nervi (e aprirsi passaggi impensabili), ma non serve a molto contro gli obbrobri semoventi che il malriuscito esperimento ha catapultato nella nostra dimensione, proprio tra le claustrofobiche pareti del Black Mesa. Man mano che i cadaveri di guardie e scienziati si accumulano lungo i corridoi, mentre dai condotti dell'areazione precipitano senza sosta irriconoscibili resti umani, e sui muri si accumulano schizzi di sangue e di altri strani liquidi organici, il ricorso alla forza estrema si fa imperativo. E lo fa giusto in tempo per consentirci di notare come il realismo del gioco si rifletta anche nella tipologia, l'uso e il design delle maggior parte delle armi disponibili: pistole (automatiche e, assai più potenti, a tamburo), mitragliatrici, fucili a pompa, una potente balestra (fatevi beffe dei giubbotti antiproiettile!), bombe a mano, bombe telecomandate, mine a prossimità, lanciamissili... A queste si aggiungono, poi, anche alcuni irresistibili prototipi un po' "sci-fi", tra cui un ripugnante insetto assassino, impressionante anche solo da impugnare! Ogni arma ha, com'è lecito aspettarsi, i suoi pro e i suoi contro, un congruo tempo di ricarica e un appropriato numero di colpi nel caricatore, proprio come nella realtà.

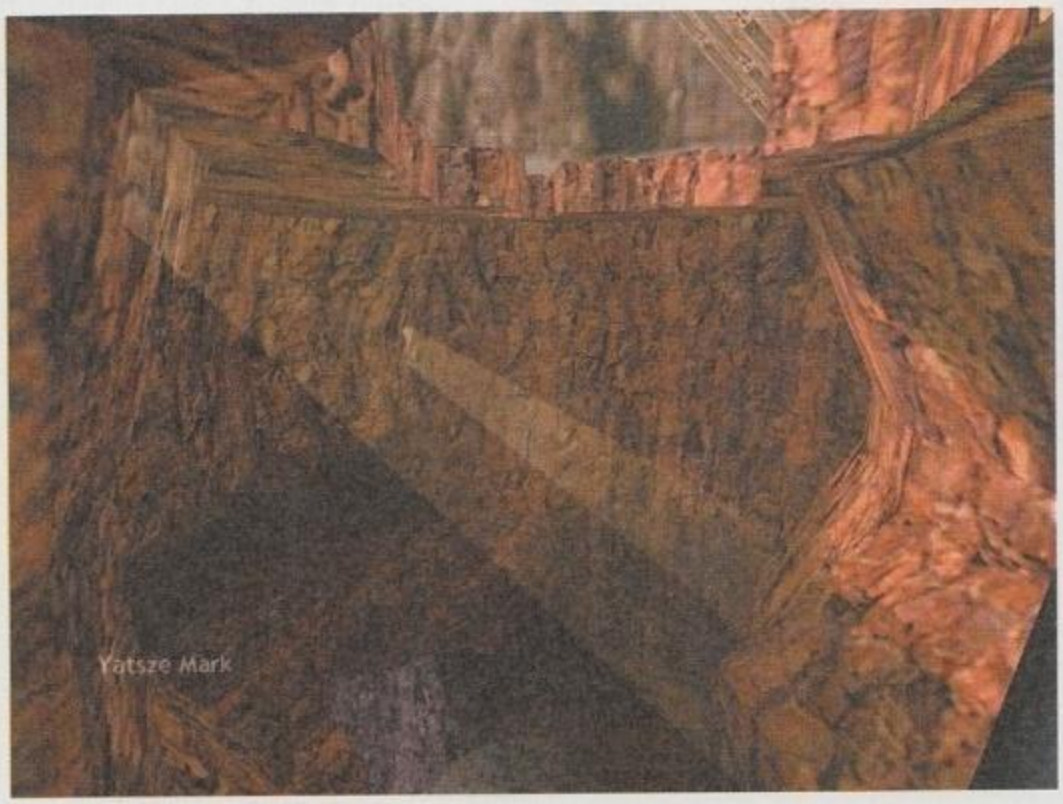
Sparare, comunque, rimane una cosa, e abbattere i nemici un'altra. La clamorosa intelligenza artificiale esibita dagli avversari presenti in *Half-Life* pare fatta apposta per riscattare (o sbeffeggiare) le patetiche tattiche evasive sbandierate dall'ultima generazione di sparatutto in soggettiva. Dei mostri non si può dire più di tanto: belli, caratterizzati, ciascuno dotato di un attacco differente, nel complesso terrificanti. Ma i marine inviati dal governo per eliminare mostri e testimoni del fattaccio (oops, ci siamo lasciati scappare un pezzetto di trama!) costituiscono la prova che gli umani sono gli essere più letali che si possano incontrare in questo universo. Sebbene siano sottoposti alle medesime limitazioni che caratterizzano anche il nostro alter ego (in termini di movimenti, tempi di ricarica dell'arma e disponibilità di munizioni) tener testa ai militari dei corpi speciali è una vera impresa. Possiamo ascoltarli mentre si comunicano via radio ordini e tattiche, proprio subito prima che questi vengano, rispettivamente, eseguiti e messe in atto.



Half-Breed è un pessimo film western del 1952

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La grafica di *Half-Life* forse non può vantare tutte le raffinatezze e gli effetti visivi di *Unreal*, ma rimane comunque una delle più ricche e affascinanti mai viste in un videogioco.

Li vediamo eseguire perfette azioni di "fuoco e copertura": i soldati si proteggono reciprocamente e mentre uno provvede a ricaricare un'arma a corto di munizione, l'altro ci tiene sotto il suo fuoco. Se colpiamo un marine, a seconda del danno inferto, questi si ritirerà, chiamerà rinforzi, si apposterà insieme ad altri compagni e organizzerà un perfetto agguato, aggirandoci su entrambi i lati. E proprio quando ci siamo messi al riparo dal tiro delle loro armi da fuoco e stiamo pensando di sorprenderli con una granata, vediamo sopra di noi un piccolo oggetto in volo avvicinarsi rapidamente: anche questa volta ci hanno preceduto... boom!

BISOGNA AVERE ORECCHIO... E CERVELLO!

Di fronte a tanta astuzia è opportuno far ricorso oltre che alla vista anche all'udito, magari approfittando del fatto che i programmatori hanno implementato proprio in *Half-Life* il più incredibile sistema di effetti sonori che siano mai giunti a orecchio umano. Così come scintille, trasparenze, esplosioni, riflessi e illuminazione dinamica (in migliaia di colori) fanno di ogni locazione uno spettacolo per gli occhi, un'infinità di effetti audio "donano la parola". A parte la logorrea dei personaggi (oggi godibile solo in inglese, ma da gennaio garantita anche in italiano), ogni oggetto, superficie, arma, e, per così dire, "circostanza", è dotata di numerosi SFX realistici e sorprendentemente variegati. Il rendimento acustico, già di per sé incredibilmente elevato, è ulteriormente accentuato dal DSP (Digital Sound Processor) software, un'altra primizia - inedita nel mondo dei videogiochi - che i ragazzi della Valve Software non hanno voluto negarci. Si tratta di un sistema che calcola in tempo reale (motivo di più per procurarsi un **buon processore**) la dinamica dei suoni, applicando i corretti coefficienti di riflessione, riverbero e rifrazione a ciascuno di essi, sulla base della locazione all'interno della quale vengono riprodotti.

Dunque abbiamo parlato d'atmosfera eccellente, grafica superlativa, sonoro paurosamente realistico, intelligenze... Ecco. Sull'intelligenza ci sono da dire ancora un paio di cose, o meglio, una sola: il giocatore in *Half-Life* deve necessariamente usare anche la sua! Sembrano infatti essere giunti a un termine i tempi delle schede colorate, delle chiavi e dei pulsanti per aprire questa o quella porta. Qui si riscrive anche questo capitolo della storia degli sparatutto 3D, in quanto, per la prima volta, vengono proposti al giocatore veri e propri "enigmi" al cui superamento è legato il mantenimento di un tasso accettabile di salute e, naturalmente, il proseguimento del gioco. La possibilità di interagire con i personaggi e con alcuni oggetti presenti nelle locazioni (si possono tirare e spingere casse, bidoni, grate, porte e parecchi altri oggetti) fornisce al gioco quel tanto di spessore in più all'interno del quale i programmatori sono riusciti a scavare una discreta nicchia per un po' di sano "lateral thinking". Ed è davvero sorprendente come, in virtù di questo mix d'interattività e sceneggiatura, ogni partita si risolva in una continua serie di sorprese e geniali invenzioni che riescono a tenere il giocatore sempre sulla corda, animato da un'indomabile curiosità di vedere non "cosa c'è dopo", ma bensì "cosa succederà dopo".

E se giocate di notte, abbiate la compiacenza di urlare piano... Qui c'è gente che sta giocando a *Sin*!

Andrea Maselli

BUON PROCESSORE

Tra gli infiniti pregi di *Half-Life* c'è anche quello di girare più che dignitosamente anche su macchine della generazione precedente, anche al massimo dettaglio e a tutto schermo, ove si abbia perlomeno la decenza di procurarsi una scheda acceleratrice compatibile con le Direct3D. Su un Pentium 200 si ottengono eccellenti risultati, se si eccettua qualche breve rallentamento in caso di deflagrazioni poligonali PARTICOLARMENTE ampie, durante le performance di mostri PARTICOLARMENTE voluminosi e nelle situazioni di PARTICOLARE "affollamento sonoro" (è il prezzo del DSP!). La scheda acceleratrice non è peraltro indispensabile, anche se la sua mancanza rende il gioco come un Martini senza l'oliva. Chi possedesse poi un Pentium II - anche entry level - si prepari a un'esperienza agghiacciante. Non spegnete le luci...

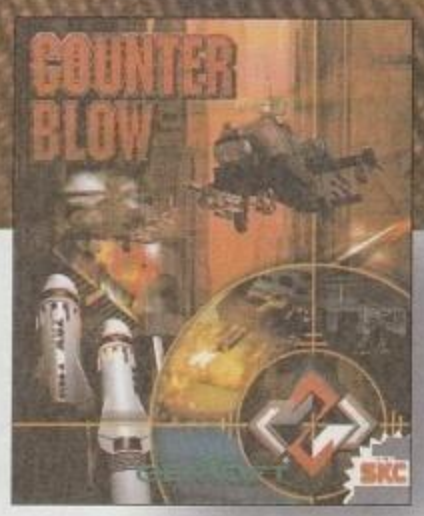
Sistema Minimo

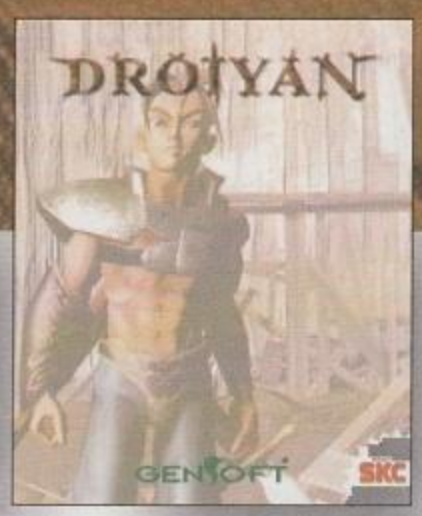
C'è poco da dire che non sia già stato detto nella recensione. *Half-Life* è un opera d'arte. Una mirabile sintesi di tecnologia e creatività che dimostra come con qualche idea azzeccata e un po' di buona volontà si possa infondere nuova vita in un genere oramai più che maturo. Ci troviamo di fronte al miglior sparatutto 3D in soggettiva di ogni tempo (e per qualsiasi piattaforma) nonché ad uno dei videogiochi più affascinanti mai prodotti su questo pianeta. *Half-Life*, per quanto possa apparire improbabile, è un gioco privo di difetti, se si eccettua il fatto che, prima o poi, lo si finisce. Piuttosto privatevi del cibo per qualche settimana, ma non rinunciate a un acquisto che potrebbe cambiarvi la vita. Beh, magari mezza...

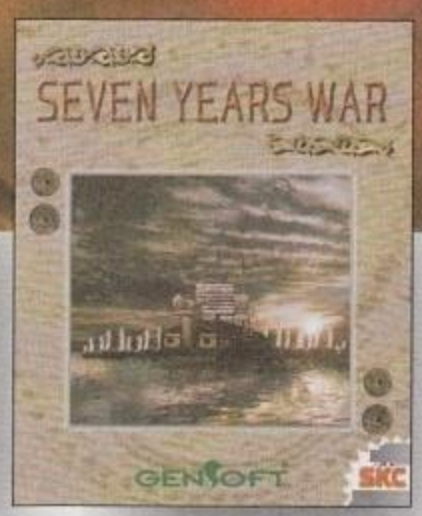
Half Life (Halveringstidt) è il titolo di un documentario del 1985 diretto da Dennis O'Rourke.

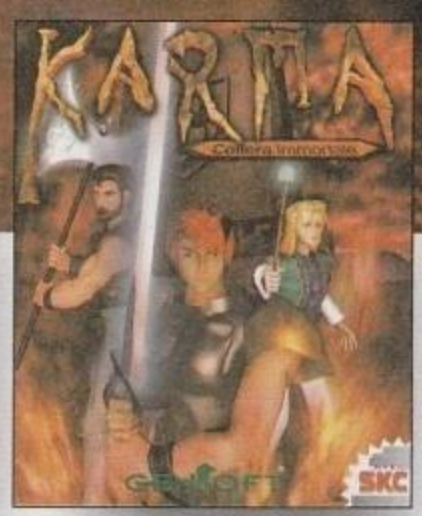
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il genio è passato di qui.

Qualsiasi genio si limiterebbe a mettere solo tre desideri a tua disposizione, noi di Gensoft te ne vogliamo offrire un quarto. No, non c'è bisogno di strofinare lampade magiche.

Dall' esigenza di soddisfare le vostre richieste è nata la nuova serie di videogiochi Gensoft. Quattro eccezionali giochi di strategia con una grafica perfetta.

Con **Counter Blow** proverai l' emozione di vivere una guerra reale in uno scenario post-atomico mentre con **Droyan** sarai immerso nell' eterna lotta tra il bene e il male. **Seven Years War** ti porterà direttamente nel medioevo del Sol Levante e **Karma** ti introdurrà nel fantastico mondo di una mente orientale. Tutto questo non è geniale?

GENSOFT®

innovazione per passione

http://www.oldgamesitalia.net/ a tel. +39 0532/786911 fax +39 0532/786999 Internet: www. http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRESPASSER

STEVEN SPIELBERG

Il re Mida della cinematografia a stelle e strisce. Esordì negli anni '80 con Duel, un cult movie in cui si narravano le peripezie di un tranquillo automobilista minacciato da un Tir guidato da un camionista pazzo, mai inquadrato per tutto il film. I suoi maggiori successi sono la trilogia di Indiana Jones, lo Squalo, Hook e i più recenti Schindler List e Salvate il Soldato Ryan.

Per sfuggire all'attacco di questo Velociraptor conviene attendere che attacchi.... e fulminare l'animale quando si avvicina per il salto finale

Otto anni fa, un brillante scrittore americano, tale Michael Crichton, pubblicò un romanzo, e a **Steven Spielberg** venne un'idea: perché non unire gli elementi classici del thrilling con gli straordinari effetti della computer grafica, resuscitando i più antichi abitanti della terra, i dinosauri? Il resto è storia. Jurassic Park, il film, ebbe un successo strepitoso al botteghino, e migliaia di adolescenti impazzirono con i gadget e le miniature dei dinosauri.

Dopo i doverosi sequel, letterario e cinematografico, e una trasposizione per console, la Dreamworks Interactive, filiale videoludica della casa di produzione cinematografica di Spielberg & co., ha pensato bene di produrre un titolo per PC ispirato alla storia, intitolato *Trespasser* e ambientato un anno dopo gli eventi narrati in The Lost World.

Il prodotto è inseribile nel filone dell'avventura arcade in soggettiva. Occorre riconoscere subito ai programmatori della Dreamworks come non abbiano lesinato sforzi nel proporre al pubblico un qualcosa di veramente innovativo, realizzando un titolo dotato di una certa originalità che rende *Trespasser* il capostipite di un nuovo genere: l'iper-realistico.

Il risultato complessivo, tuttavia, non è pari alle attese a causa dell'elevata configurazione hardware richiesta e di alcune scelte discutibili. Nel complesso, comunque, il prodotto si mantiene su standard qualitativi piuttosto elevati.

L'ambientazione del gioco ricalca grosso modo quella dell'universo "jurassico": il celebre (?) genetista-biologo John Parker-Hammond, incarnato sul grande schermo dall'attempato Richard Attemborough, è riuscito a ricreare gli storici rettiloni, dal DNA di dinosauro presente in insetti perfettamente conservati nell'ambra, e a farne un'attrazione turistica. Come al solito, però, qualcosa è andato storto e una brillante e prosperosa dottoressa si ritrova, dopo un incidente aereo nel parco, sito in un'isola del Costarica, con tutti i dinosauri a spasso. Al comando della bella fanciulla, l'obiettivo è sopravvivere alle insidie delle fameliche belve finché non si sia riusciti a comunicare con il mondo esterno e a tornare alla civiltà. Già dalla configurazione dei comandi si intuisce che non è il solito arcade/sparatutto. Infatti, oltre alle solite opzioni, comandi direzionali, strafe, mouselook ecc., ci sono dei comandi atipici: rotazione del polso e del braccio, allungamento del braccio e lancio d'oggetti. Ma bastano i primi 10 minuti di gioco per farsi un'idea della complessità e varietà del prodotto. Un breve tutorial spiega come compiere i movimenti e le rotazioni corrette per prendere oggetti, spostare casse varie, alzare e fissare travi. Il tutto

Casa	EA
Sviluppatore	Dreamworks Interactive
Distributore	C.T.O. Tel.051-6167711
Prezzo	L. 100.000

Il Tirannosauro. Uno dei predatori più temuti della preistoria in tutta la sua maestosità.

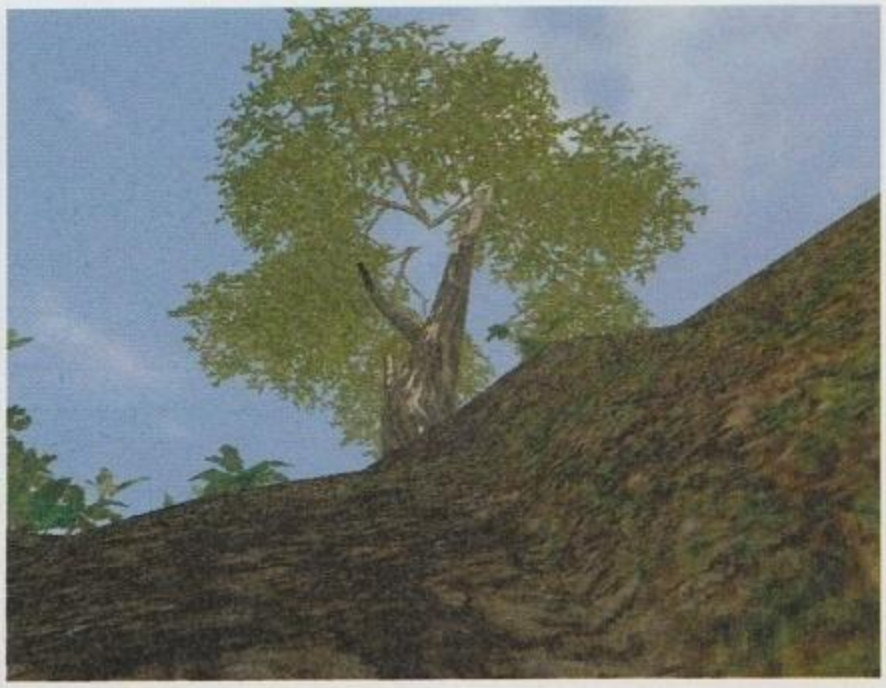
http://www.oldgamesitalia.net/

Il Brontosauro era un'erbivoro lungo 21 metri che p

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Site B: Come in Jurassic Park, non poteva mancare una visitina al Site B, ormai distrutto e abbandonato.



secondo le leggi della dinamica, legge di Newton e principio della leva e altro, con cui si fa i conti tutti i giorni. Per cui nel raccogliere chiavi, sbarre e tutti gli altri strumenti rintracciabili nell'avventura non è sufficiente avvicinarsi e premere l'apposito tasto "raccolta", ma occorre essere alla giusta distanza, girare il busto, allungare la mano, prendere l'oggetto e predisporsi nel modo più appropriato per farne un uso corretto. Tutto in *Trespasser* obbedisce alle leggi della fisica, bidoni, tronchi d'albero, casse che se urtate cadono o si spostano provocando effetti nell'ambiente circostante. Il realismo non è limitato al momento dell'interazione con gli oggetti, ma permea tutto il gioco. Non si corre come Superman, né si salta come Lara Croft, né si scalano le pareti come Turok, ma i movimenti sono quelli di un normale essere umano. Occorre fare attenzione a dove si cammina, perché se si fa un salto di tre metri ci si può rompere una gamba e rimanere in contemplazione del cielo finché il dinosauro di turno non allevi la sofferenza banchettando con le nostre carni.

Non ci sono pistole laser, né bazooka al plasma, ma pistole e fucili, niente power-up né scudi energetici, ma un corpo umano con la forza e la debolezza che lo contraddistingue. Niente inventario, ma solo due mani e quindi solo due oggetti che a scelta possono essere portati via. Non ci sono enigmi, ma l'uso del buon senso e dell'intelligenza rappresentano l'unica via per risolvere situazioni apparentemente senza via d'uscita. Lo stile del gioco è in una parola realismo al massimo stadio. Anche sparare non è una cosa semplice. Non ci sono mirini virtuali né basta fare fuoco a casaccio sull'obiettivo. Bisogna puntare tenendo presente la gittata dell'arma e l'effetto del "rinculo", e colpire il dinosauro in un punto vitale, testa o cuore che sia. Altrimenti si rischia di esaurire i proiettili senza alcun risultato. Si può sprecare un caricatore, senza impedire al Velociraptor di avvicinarsi minaccioso, mentre è sufficiente centrarlo alla testa per vederlo stramazzare al suolo in una pozza di sangue. Che dire poi del mondo di *Tresspasser*, colline prati e rocce si presentano agli occhi del giocatore con un dettaglio fuori dal comune. Alberi sempre diversi, fronde che si spostano al passaggio, foglie che cadono, cinguettio d'uccelli, il rumore del mare in sottofondo. Tutto è reso con stupefacente realismo. Montagne di texture avvolgono le centinaia di poligoni che costituiscono il mondo all'aperto del gioco. La definizione dei dinosauri è estremamente dettagliata e i movimenti di ciascuno ricalcano, poi, le caratteristiche specifiche dell'animale. I brontosauri pascolano tranquilli vicino ai corsi d'acqua con il passo calmo e dinoccolando i lunghi colli, mentre il Velociraptor rimarrà in vigile attesa fino al momento dell'attacco, allora comincerà a correre cambiando traiettoria e acquattandosi a terra prima di compiere balzi mortali.

Un'autentica goduria per gli occhi. Il mastodontico **T-Rex**, invece, è annunciato dai boati dei suoi passi. Il tentativo di calare il videogiocatore in un contesto suggestivo e ammaliante è perfettamente riuscito. Varrebbe la pena

T-REX

Un gigante killer tra i dinosauri, un animale famelico dotato di un eccellente udito con cui compensava una vista non proprio da felino. Era un rettile e visse nel periodo Cretaceo, circa 100mila anni fa. Alto quasi 6 metri, lungo 12 e dal peso di 7 tonnellate, è l'icona tipo del dinosauro cattivo e, immancabilmente, crudele.

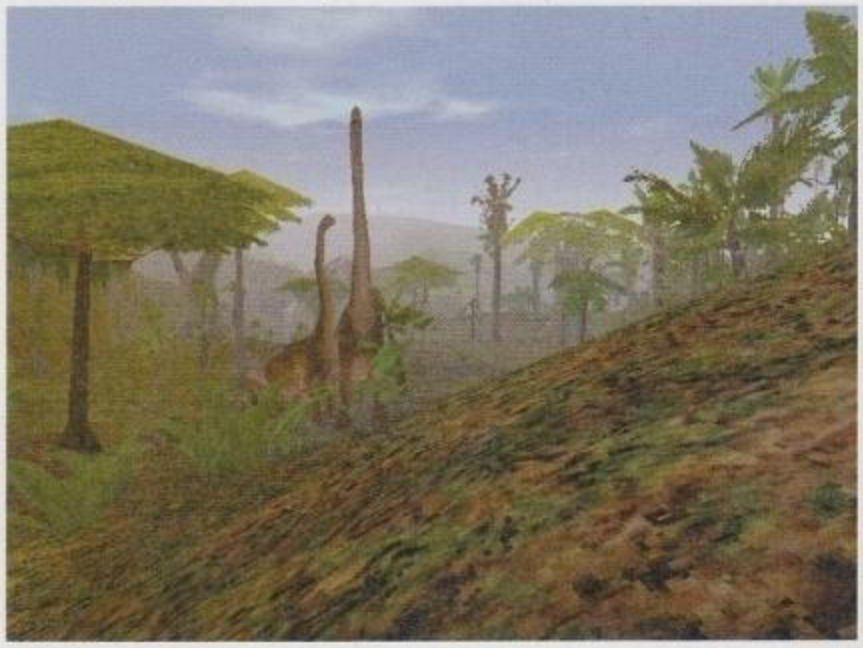
I programmatori della Dreamworks hanno riempito di texture anche la prosperosa protagonista.....

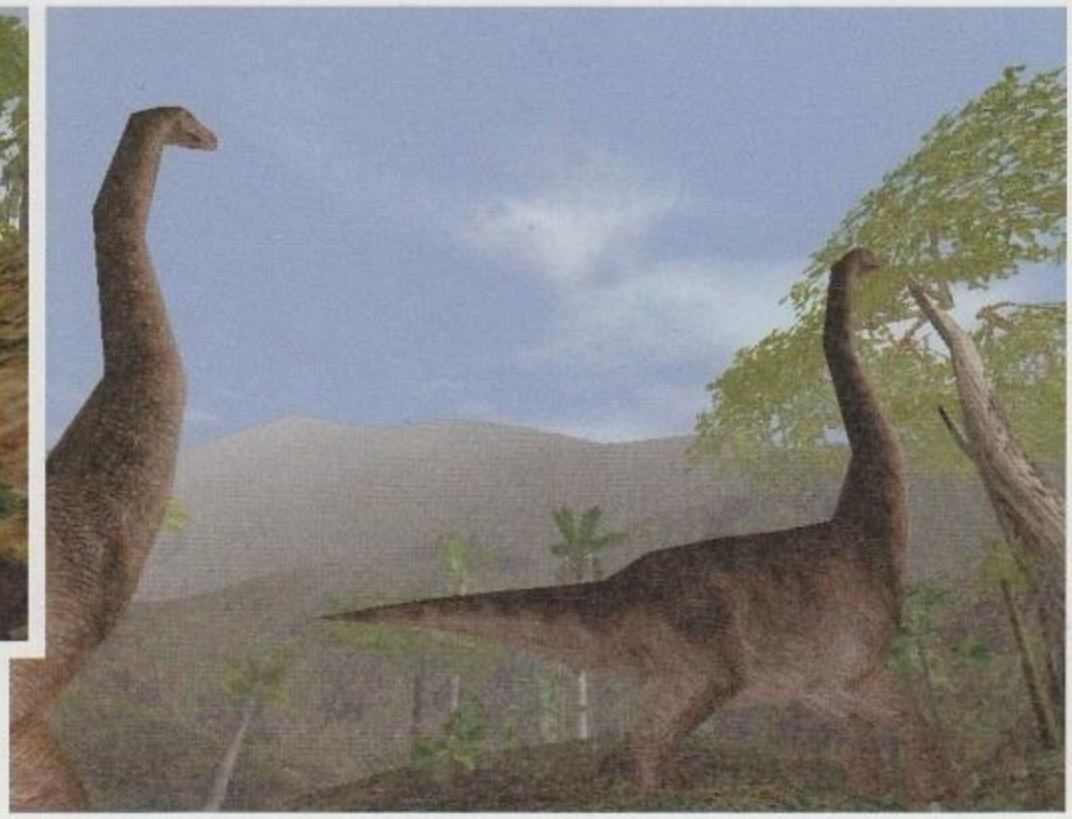
Occorre far leva su questo ponte di legno per tornare all'aperto e, con un po' di fortuna, proseguire l'avventura.

Gli effetti speciali in Jurassic Park e The Last World sono stati realizzati dalla Industrial Light & Magic

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Questi due brontosauri incutono un certo timore, anche se sono innocui.

SHE-HULK

La forzuta eroina dell'universo Marvel è un'affasciante donna di 2 metri dalla pelle verde e dallo sguardo ammaliante. Niente a che fare con l'irritabile Hulk, dal cui alter-ego Bruce Banner la verdolina ha acquisito i superpoteri, dopo una trasfusione di sangue che le ha salvato la vita dopo un incidente. Simpatia, charm e umorismo fanno di lei una delle più popolari protagoniste del mondo della "Casa delle idee".

acquistare il titolo per ammirare il fruscio del mare e l'incresparsi delle onde, oppure per osservare una coppia di brontosauri che pascolano tranquilli nei pressi di un ruscello, tant'è riuscito l'effetto immedesimazione.

Un elevato livello d'intelligenza artificiale fa sì, poi, che i comportamenti degli animali non siano sempre uguali. Nel caso dell'arrivo del T-Rex tutti i dinosauri nelle vicinanze scapperanno di gran carriera, i Velociraptor, se affamati, non faranno eccezioni tra le "carni" del videogiocatore o di qualche stegosauro di passaggio. Dato l'elevato tasso di mortalità del gioco, occorre sfruttare a proprio vantaggio l'interazione tra le varie creature per colpire la bestia più pericolosa o allontanarsi furtivamente.

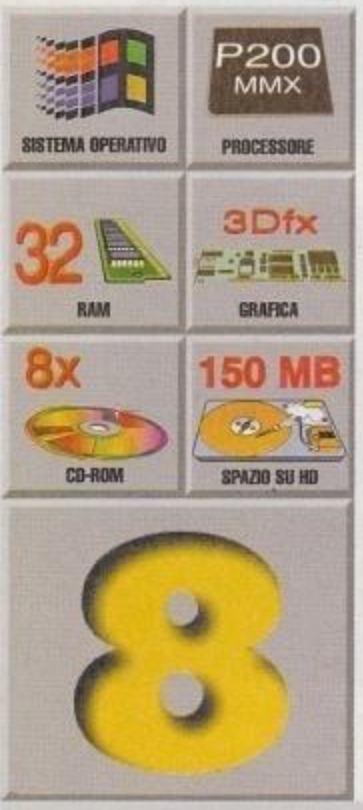
Tutto questo ben di Dio ha però un costo. Aver creato un'avventura 3-D all'aperto con una grafica straordinariamente ricca, illuminazione calcolata in tempo reale, suoni localizzati e texture dettagliate appesantisce notevolmente il lavoro dell'engine. Difficilmente le texture vengono caricate in lontananza, dando luogo a frequenti casi di fogging o di "poligonaggio" nudo e crudo. A risentirne è anche il frame-rate: 15 frame al secondo su un P2 a 233 MHz sono già un eccellente risultato, il che è tutto dire. L'effetto slow-motion è ancor più fastidioso nei momenti dinamici, in cui diventa difficile prendere la giusta posizione e puntare l'arma sul dinosauro all'attacco. Come se non bastasse c'è un'epidemia di clipping, con palme che spuntano dalla gobba di stegosauri e code di Velociraptor che attraversano muri e reticoli. Risulta discutibile, nel complesso, la scelta della Dreamworks Interactive di realizzare un prodotto che richieda configurazioni hardware talmente elevate che solo una nicchia di consumatori, con PC spaziali, può considerare appetibile. Neppure l'accelerazione grafica riesce a velocizzare il tutto, se non con una risoluzione inferiore che fa perdere in toto la bellezza dell'ambientazione.

Alcune caratteristiche del gioco sono poi assolutamente fuori luogo: che senso ha in un universo così realistico disseminare la foresta di pistole e fucili in bella vista? Perché fare della protagonista una nuova **She-hulk** in un contesto così umano, facendole portare, e sparare con un braccio solo, il fucile a pallettoni e le altre armi più pesanti? E perché niente modalità multiplayer? Non mancano ulteriori difettucci: camminare con il braccio alzato è un vera tortura perché la visuale è parzialmente ostruita. Spesso, poi, capita dopo aver percorso luoghi stretti, come cunicoli e vie impervie, di perdere inspiegabilmente l'oggetto che si stava portando in mano.

La speranze è che future patch possano eliminare i numerosi bug e, soprattutto, che riescano a ottimizzare il prodotto per renderlo accessibile alla massa dei videogiocatori.

Lorenzo Cavalca

Sistema Minimo



Trespasser è un titolo d'élite, nel senso meno gradevole del termine. Sarebbe consigliabile a tutti se girasse in maniera decente anche su computer medio-dotati, e se non richiedesse un Pentium 2 di ultima produzione per poterne ammirare la bellezza. I programmatori della Dreamworks hanno svolto un eccellente lavoro nella realizzazione grafica e scenica del titolo. Le texture sono dettagliate, anche troppo, il suono localizzato, i movimenti delle creature perfettamente riprodotti, il coinvolgimento e il realismo sono ai massimi livelli. Ma appare come un autogol non aver ottimizzato il titolo. La speranza è che nel breve periodo si possa procedere a un restyling con qualche patch ad hoc. Altrimenti noia e frustrazione potrebbero avere la meglio.

http://www.oldgamesitalia.net/

Jurassick Park, il film di Steven Spielrberg, vanta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRESPASSER

THE LOST WORLD JURASSIC PARK

Sei solo su un 'isola deserta al largo del Costa Rica.
Non è il tuo modello di paradiso tropicale. E' il Sito B, la struttura di ricerca della InGens' da tempo abbandonata, luogo in cui venivano effettuati esperimenti genetici per ricreare i più feroci predatori della storia. Tu sai cosa accadde qui.
Tu preghi di essere solo. Ma presto capirai... che non lo sei.

CTO

DREAMWORKS INTERACTIVE

PC CD

ELECTRONIC ARTS

www.trespasser.com

© 1998 DreamWorks Interactive è un marchi registrato di DreamWorks L.L.C. THE LOST WORLD : JURASSIC PARK TM & © 1997 Universal City Studios, Inc. e Amblin Entertainment, Inc. Autorizzato da Universal Studios Licensing, Inc. Tutti i diritti
ogo Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Artsnegli Stati Uniti e/o altri par

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLOOD 2: THE CHOSEN

FUMETTI

Lo stile con cui sono realizzati alcune immagini presenti nelle schermate di caricamento e, ancor più, i dialoghi all'interno del gioco (per quanto limitati) fanno assomigliare *Blood 2* a un vero e proprio fumetto. L'abilità di chi ha steso dialoghi e storyboard non deve essere particolarmente elevata, tanto che la caratterizzazione dei personaggi è alquanto banale e stereotipata. Niente a che vedere con un vero macho come l'inossidabile Duke, anche se il protagonista di *Blood 2* sembrerebbe un incrocio tra The Undertaker (il manzone lottatore della WWF) e proprio il caro vecchio Duke.

Gli autori di **fumetti**, film, cartoni, telefilm e narrativa hanno saputo creare una vasta gamma di differenti eroi: si va dal possente e marmoreo eroe tutto muscoli e niente cervello, oppure c'è quello a cui non daresti un soldo, le cui apparenze sono quelle di una persona senza tratti distintivi e che nella vita normale ne subisce di tutti i colori (alla Clark Kent per intenderci), o ancora c'è l'eroe catastrofico, quello bizzarro e divertente, nonché decisamente fuori dal normale. E infine c'è lui, l'eroe che non deve chiedere mai, che ha sviluppato un'avversione per la società da quando aveva pochi giorni e il cui sguardo si mantiene fisso a terra, mentre cammina chiuso in un mantello nero, incapace di proferire più di due parole per volta e scarsamente disposto a interagire spontaneamente con il mondo. Ecco, il protagonista di *Blood 2: The Chosen*, è proprio come lo stereotipo di eroe appena descritto.

Blood 2 è la perfetta esemplificazione di come ormai sia possibile programmare uno sparatutto in soggettiva con ottimi elementi cosmetici pur senza aver dietro di sé un nome altisonante, le cui immagini facciano il giro di tutte le riviste specializzate per mesi e mesi prima della pubblicazione. Ringraziamo per questo le possibilità fornite dalle schede acceleratrici, non ringraziamo per nulla le appena citate schede per il fatto che, se non ci si è ancora affezionati a tali pezzi di hardware, giochi come *Blood 2* sono delle vere e proprio prese in giro.

Anche volebdo non si potrà risparmiare questo scienziato disarmato, ci serve il suo cuore.

Si tratta di un punto da mettere subito in luce, se non siete dotati di scheda accelerata dimenticatevi pure di giocare a *Blood 2*, dato che riesce a scattare come un frullatore su un P200 in una misera risoluzione di 320x240. Probabilmente si tratta di richieste piuttosto eccessive, senza ombra di dubbio.

UN INTESTINO AL TAVOLO 5

Quando si parla di gioco violento si scatenano subito le lotte di moralismo e di perbenismo, *Blood 2* sembra tenere particolarmente a tali conflitti, dato che il prodotto della Monolith presenta una serie di trovate che definire di dubbio gusto è quasi obbligatorio, mentre è impossibile non sorridere alla vista di gran parte di tali scenette. Mentre il nostro eroe gironzola per metropolitane ed edifici assortiti non mancherà di vede-

Casa	GTI
Sviluppatore	Monolith
Distributore	Halifax Tel.02-6413031
Prezzo	L. 80.000

Il gioco si chiama *Blood*, e in effetti il sangue non manca. Queste macchioline rosse sono solo uno degli effetti splatter più comuni.

La grafica è al livello delle ultime produzioni in fatto di sparatutto in soggettiva, quel che manca è un minimo di innovazione.

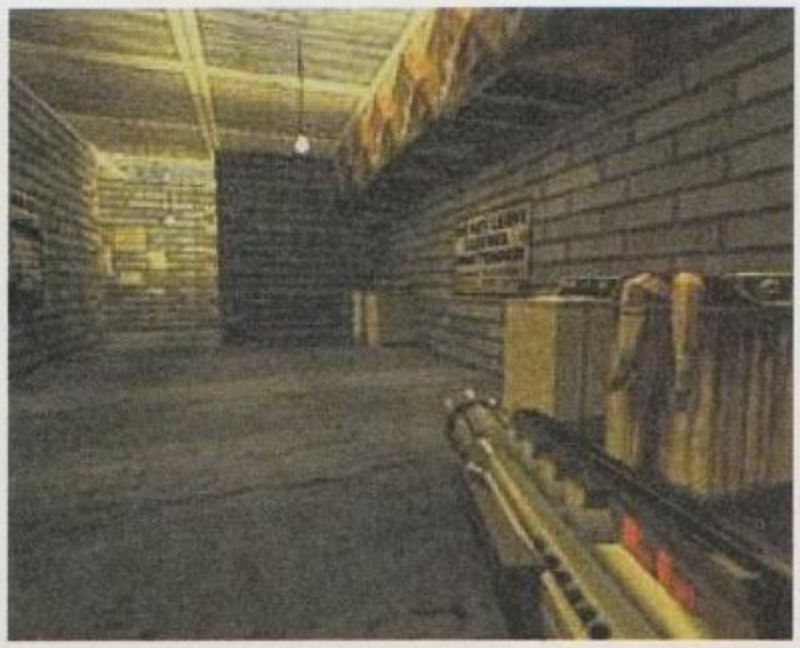
http://www.oldgamesitalia.net/

"Hyppy ya yeah pezzo di merda..." – Bruce Willis

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una pistola nella maggior parte dei giochi può essere sufficiente, ma in *Blood II* se ne possono impugnare addirittura due, togliendosi la soddisfazione di giocare al pistolero.



Due gambe spuntano da un bidone della spazzatura, ma c'è anche di peggio, basta guardare nella lavatrice...

re scenette divertenti come corpi infilati in lavatrici, nel bel mezzo di un lavaggio a 30°. Una volta che si abbattono i tanti nemici che ci si parano contro è possibile infierire sul corpo dei malcapitati, semplicemente sparandogli ancora contro; un primo colpo divide con ordine e precisione tutti gli arti dei fu-assassini, un secondo colpo ci permette di isolare la testa per poi prenderla a calci per ore ed ore... decisamente stimolante.

Un altro aspetto decisamente fuori dal comune in *Blood 2* è che per guadagnare energia si deve per forza (e sottolineiamo "per forza") uccidere i tanti personaggi innocenti sparsi per i livelli. Solo allora comparirà su di loro un cuore, la cui raccolta fornisce al tenebroso protagonista qualche chance in più di sopravvivenza. Tutto il discorso violenza si estende poi ai minimi particolari, schizzi di sangue senza limitazione alcune, pozze vermiglie in ogni dove e chi più ne ha, più ne metta.

NIENTE NUOVE, BUONE NUOVE

In *Blood 2: The Chosen* il compito del giocatore è sempre lo stesso: uccidere chiunque si pari sulla sua strada senza preoccuparsi troppo. Come in tutti i suoi simili, anche *Blood 2* permette di divertirsi con una serie di armi più o meno letali, dalla Beretta in dotazione (se ne possono utilizzare anche due contemporaneamente) al fucile a pompa, passando attraverso mitragliatori e simil-lanciafiamme. *Blood 2* presenta un sistema di controllo piuttosto preciso e pulito, si spara dove si vuole senza troppi problemi e, a differenza di alcune sbavature presenti, per esempio, in *SiN*, quando si colpisce un nemico lo si colpisce davvero, facendogli più o meno male a seconda della distanza da cui lo si colpisce. Si tratta di una particolarità ormai non troppo esclusiva, ma che è comunque ben accetta e che dona un minimo di profondità a un gioco che, purtroppo, si perde nella linearità. Sebbene l'aspetto tecnico sia più che sufficiente e l'azione risulti frenetica quanto basta per un titolo simile, in *Blood 2* non si ritrova alcun elemento di originalità che riesca a farlo emergere dalla massa. I livelli sono strutturati in modo troppo lineare, seppur le ambientazioni siano realizzate con una buona cura per i particolari.

Le **opzioni** che permettono di scegliere tra l'eroe principale e altri tre personaggi, in una versione del gioco leggermente più "profonda", non riescono ad aggiungere quello spessore che servirebbe. I personaggi si differenziano solo per i tratti estetici e per qualche nota biografica riscontrabile nelle vicende del gioco. Non manca naturalmente un'opzione multiplayer che permette di sbizzarrirsi contro i propri amici-nemici.

La sensazione che si ha giocando a *Blood 2* è la stessa che si aveva qualche anno fa provando i primi celebri cloni di *Doom*, come poteva essere *Rise of the Triad*, un gioco ben fatto, divertente e a tratti interessante, ma che non riesce a presentare nessun aspetto originale rispetto al "maestro" e tantomeno riesce a ricalcarne alla perfezione le orme.

Mattia Ravanelli

OPZIONI

Le opzioni di *Blood 2* permettono di riconfigurare ogni tasto, scegliere una risoluzione tra le tante presenti, settare i livelli audio e tanto altro ancora. Purtroppo non c'è rimedio alla lentezza dei caricamenti. Se infatti si sceglie di non installare tutto il gioco (quindi "solo" 200 mega al posto di 400 e passa!), infatti, ogni volta che si deve caricare un livello (non particolarmente estesi oltretutto) ci si trova a dover aspettare interi minuti, mentre l'hard disk macina e il ritmo di gioco subisce una frenata irrimediabile.

Sistema Minimo

Il problema principale che si ha con giochi come *Blood 2* è che il concept, a cui solitamente si rifanno, è indiscutibilmente vecchio. Nel momento in cui si cerca di riproporre esattamente antico, dato che è presente sul mercato da ormai qualche mese, lasso temporale che, nel mondo dei videogiochi, è significante. In questo modo si perde necessariamente il confronto diretto con gli ultimi esponenti del genere che cercano, invece, di introdurre nuovi elementi e di far evolvere il genere. L'uscita di *Blood 2* in contemporanea (o quasi) con un nuovo termine di paragone come *Half-Life* è poi una sciagura per il titolo Monolith. Nulla togliendo, come detto, a un gioco che comunque risulta divertente e curato, ma troppo asettico e impersonale.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CARMAGEDDON 2

CARPOCALYPSE NOW

IRON MAIDEN

La SCI grazie alla licenza esclusiva della EMI ha potuto inserire le tracce audio di quattro canzoni del gruppo Metal Inglese: *The Trooper* (1983) - *Aces High* (1984) – *Be Quick Or Be Dead* (1992) – *Man On The Edge* (1995).

La Red Eagle è pesantemente sovrasterzante: affrontare le curve in derapage è semplice come investire una pecora.

Carmageddon è stato un grosso successo commerciale per i suoi produttori, ma soprattutto un fenomeno sociale che ha infiammato lo spirito di commentatori televisivi e non, dando succosi spunti alle crociate contro la scarsa moralità dei videogiochi e del mondo dell'informatica in generale. Le speranze che queste polemiche si fossero esaurite sono crollate in questi giorni proprio grazie all'uscita di *Carmageddon 2*.

Ma sono già in molti, incuranti di tutto e tutti, quelli che stanno giocando il seguito del primo pedestrian killing game: *Carmageddon 2 Carpocalypse now*.

Il gioco di parole che mischiava il biblico "armageddon" alla parola "car" è stato dunque affiancato da un riferimento cinematografico al film *Apocalypse Now*. Ma non è la "Cavalcata delle Valchirie" (colonna sonora del su citato film sulla guerra del Vietnam) a infiammare gli spiriti dei vecchi e nuovi pirati della strada che vorranno cimentarsi con la mitica Red Eagle, bensì le canzoni degli Iron Maiden che si sono prestati a questa operazione commerciale a tutto vantaggio dei giocatori di *Carmageddon 2*, che potranno ascoltare, durante le proprie cruente scorribande, alcuni dei grandi successi della metal band inglese.

I produttori hanno curato molto l'immagine di questo loro titolo, puntando su operazioni commerciali, come questa che vede coinvolti gli Iron Maiden, sul marketing e, ovviamente, su un'innovazione del prodotto che altrimenti avrebbe

Casa	SCI
Sviluppatore	Interno
Distributore	Leader Tel.167-821177
Prezzo	L. 110.000

DUE PUNTI DI VISTA IN FAVORE DI CARMAGEDDON

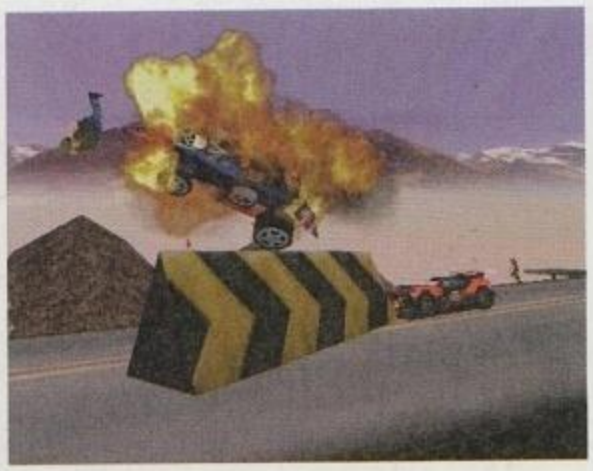
1) I personaggi di *Carmageddon* sono ben lontani dalla realtà. La vecchietta, il drogato, il giovane rampante, la bella ragazza, sono alcuni degli stereotipi verso cui ognuno di noi può nutrire un certo disappunto. È bello tornare a casa e giocare a *Carma*, magari immaginando di stirare il datore di lavoro, il professore, il poliziotto che non ha voluto chiudere un occhio, l'odioso manager, la ragazza tanto bella e provocante quanto maligna e frivola, l'insignificante funzionario che ci ha trattati male: serve a scaricare i nervi e quella tanto criticata violenza che altrimenti rimarrebbe repressa dentro di noi. È un modo di divertirsi e sfogare la propria rabbia senza danneggiare nessuno e senza essere neppure minimamente portati a imitare Max Damage. Del resto tutti siamo liberi di amare, ma anche di odiare qualcuno, in un mondo di pixel che, quando riaccendi il computer, è ancora lì al suo posto, con i suoi cattivi pronti a essere macellati. È un mondo che appartiene a noi videogiocatori, e nessuno può permettersi di regolarlo se non noi stessi.

2) *Carmageddon* è nel suo complesso un gioco ironico e ricco di humour che si prende gioco della società moderna e degli stereotipi che la compongono. La violenza fine a sé stessa non ha mai appassionato nessuno: giochi come *Postal* intenzionati a cavalcare l'onda delle polemiche scatenata da *Carmageddon* che si proponevano di sfruttare la cassa di risonanza dei mass-media proponendo come unica motivazione la sola violenza sono stati un flop completo. *Carmageddon* trova le ragioni del proprio successo in un mix vincente in cui la violenza è solo uno degli ingredienti insieme a una forte dose di ironia, di humour e di fantasia. Ci piace, in questo contesto, fare un parallelo fra una partita a *Carmageddon* e una puntata dei Simpson, la simpaticissima famiglia dei cartoni animati che non ha bisogno di presentazioni. Se da un lato Bart, Homer, Margie e Lisa si prendono gioco della società americana, Max e i suoi colleghi offrono, dall'altro, la possibilità di sfogare tutto il proprio disappunto nei confronti degli stereotipi che popolano le città del mondo civilizzato.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Avete capito a cosa serve lo strano alettone della Red Eagle?



rischiato di bruciare il suo potenziale. E per fortuna le modifiche sono abbastanza evidenti, vuoi perché la SCI vi ha investito molto, vuoi perché i punti su cui *Carmageddon* poteva migliorare erano molteplici. La formula di gioco, tuttavia, è rimasta sostanzialmente invariata: per portare a termine le gare occorre, a scelta, distruggere tutte le auto avversarie, uccidere tutti i pedoni, o terminare il percorso come in una gara normale. A rendere le partite più avvincenti contribuiscono un numero di bonus più che raddoppiato, fra i quali si annoverano il terribile lanciafiamme, le mine e il pedestrian annihilator sempre per infierire contro gli sfortunati passanti.

Ma i cambiamenti più vistosi hanno riguardato l'engine del gioco, che ha subito una vera e propria rivoluzione.

Come annunciato fin dall'inizio della lavorazione i **pedoni** non sono più delle piatte immagini bitmap, ma sono stati "promossi" a oggetti tridimensionali al pari delle vetture e di tutti gli altri elementi degli scenari. Il risultato di tale scelta è che le vittime della cruenta violenza di Max si muovono ora in maniera molto più fluida e realistica. Corrono in maniera più naturale, sono più credibili quando si inginocchiano e, se non vengono colpiti a una velocità adeguata, sono anche in grado di rialzarsi per tentare la fuga. Ma l'aspetto che i più sadici apprezzeranno maggiormente è senz'altro la possibilità di mozzare gli arti e la testa dei poveri malcapitati.

Anche le autovetture sono più realistiche: pezzi di carrozzeria che si staccano, lamiere che si dilaniano, parabrezza che si infrangono, può addirittura accadere che una macchina venga tranciata in due. È anche possibile aprire le portiere, ma non di certo per abbandonare la macchina, bensì per infliggere sonore sportellate ai pedoni. La varietà di auto a disposizione prevede alcuni classici modelli già visti nel primo episodio, più qualche piacevole novità il cui design segue comunque le idee base di megalomania, schizofrenia e, perché no, simpatia.

Sono state inserite anche delle macchine "civili", che non partecipano alla gara ma fanno parte del normale traffico cittadino. L'aspetto spiacevole è che queste vetture fuori gara sono quasi indistruttibili e, per di più, non servono neanche ad accrescere il proprio punteggio.

Gli ambienti in cui Max, Vlad, Otis, Screwie andranno a cimentarsi sono davvero i più disparati: l'aeroporto con gli aerei che atterrano e decollano, la "famosissima" portaerei USS Lewinsky, le piste da sci di un villaggio olimpico, autodromi vari, il paesino in stile canadese e via dicendo. Anche le "normali" città sono state abbellite con diversi piacevoli ambienti come i centri commerciali dotati di ampie vetrate tutte da infrangere e ospedali in cui dar la pace ai sofferenti.

Nel complesso la grafica è migliorata ed è aumentato il livello di dettaglio, ma il nuovo motore grafico, evoluzione del Brender, non riesce a raggiungere i livelli dell'engine di *Unreal* o *Quake2*. Le differenze si notano soprattutto nella gestione delle texture, gli ambienti sono ancora un po' spartani e rimane, seppure in misura minore, il fastidioso effetto clipping sui computer di fascia media.

Fortunatamente, l'aumentato realismo non altera lo spirito rocambolesco del mondo di *Carmageddon*. Si continua, dunque, ad assistere a inverosimili incidenti e a scene ridicole in cui si deridono i tanti stereotipi della nostra società.

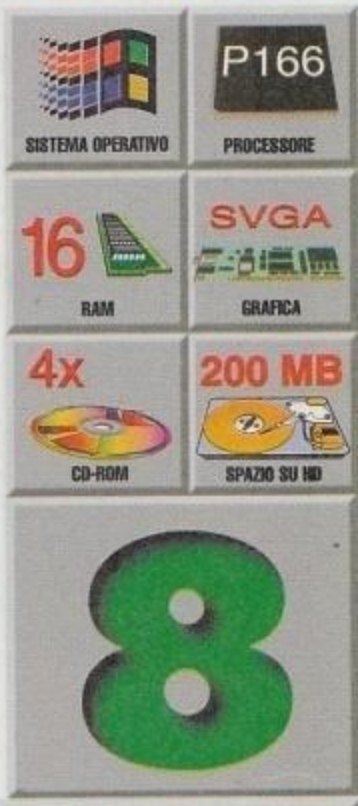
Fabio Bruno

PEDONI

In onore allo splatting il numero di pedestrian che affollano i vari scenari di *Carmageddon 2* è sensibilmente aumentato rispetto al primo episodio. I personaggi sono molto più numerosi e fra vecchie e nuove conoscenze si annoverano: immancabili ragazze in minigonna, poliziotti (normali e ciccioni), uomini d'affari, generali dell'esercito, barboni, sirene, piloti di aereo e di macchine da corsa, meccanici, il personale degli aeroporti, minatori, clown, scienziati. Fra gli animali potrete incontrare: elefanti, pinguini, pecore, mucche, cervi, orsi polari, maiali, dobermann. Sembra che siano sparite le vecchiette, e la cosa non può che rattristarci. Qualcuno ha già proposto per il futuro di inserire uno scenario ambientato in uno studio televisivo pieno di giornalisti, e un altro in parlamento con tanti politici.

Chi si è divertito terminando tutti gli scenari del primo *Carmageddon* e del successivo *Splat Pack* non può che gioire di fronte alla possibilità di tornare a impersonare il sanguinario Max. Per loro basterà sapere che in questo secondo episodio troveranno pane (ops... carne) per i propri denti. Chi non ha giocato *Carmageddon* più che affidarsi a questa o ad altre recensioni dovrebbe giocare la demo: solo così si può comprendere il vero spirito di *Carmageddon*, saggiare il piacere dello splatting e sorridere dell'estrema violenza di questo gioco. Lo stesso invito vale anche per coloro che sparano sentenze senza conoscere quello di cui stanno parlando.

Sistema Minimo



Più di 1,5 milioni di demo di Carmageddon sono state scaricate dal sito SCI.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Con i programmi a controllo vocale vincere è più facile! E con la grande rottamazione costano meno!

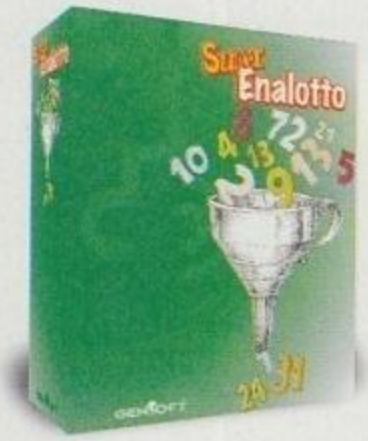
Grazie al controllo vocale, alla potenza del software a 32bit ed alla semplicità di utilizzo, giocare e vincere al Superenalotto, al Totocalcio, al Totogoal o un torneo di Fantacalcio non è mai stato così semplice.

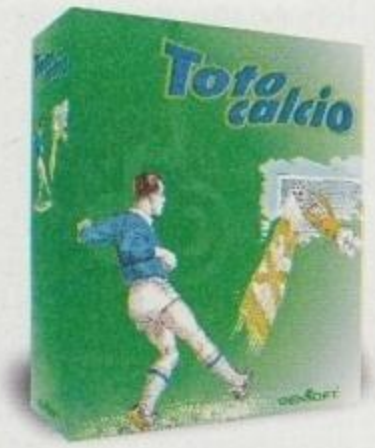
QUI!

L'eccezionale campagna di rottamazione:
il tuo software usato vale 30.000 lire!
Per l'acquisto di uno dei seguenti pacchetti:
Superenalotto vocale, Totocalcio vocale, Totogoal vocale,
Serie A Fantacalcio vocale
a lire ~~99.900~~ **69.900**

iva inclusa, con l'acquisto del prodotto usato a L. 30.000

É possibile rottamare anche nei negozi...

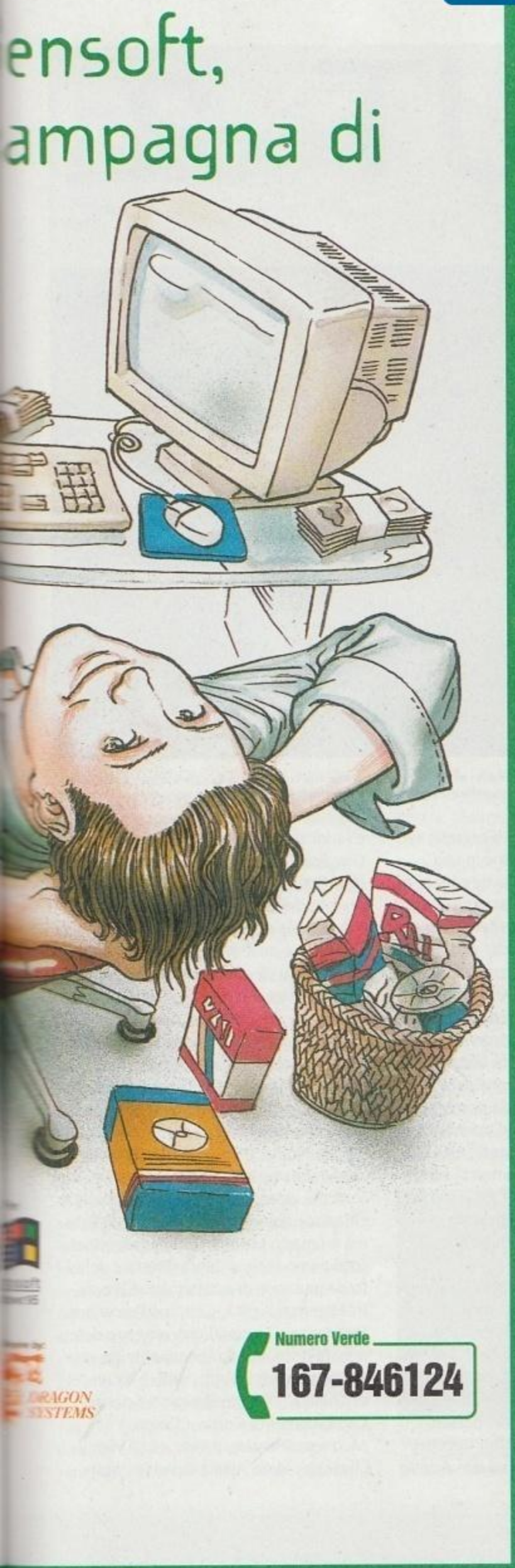




GENSOFT®
innovazione per passione

http://www.oldgamesitalia.net/
tel. +39 0532/786911 fax +39 0532/786999 Inter
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



CALTAGIRONE	TUTT'UFFICIO
CAMPORA SAN GIOVANNI	TURCO ELETTRODOMESTICI S.A.S. DI TURCO GUERINO & C.
CAPO D'ORLANDO	ITALSAT SAS
CASERTA	ITALSISTEMI S.R.L.
CATANIA	TECNOPLANET S.R.L.
COMMENDA DI RENDE	MICROLINK DISPLAY SERVIZI QUALIFICATI S.R.L.
COSENZA	NETCOM S.R.L.
FIRENZE	PERGIOCO S.R.L.
JESI	COMPUTER HARDWARE DI BENIGNI LUCA
L'AQUILA	COMPAS DI ENRICO DE MEO
LOC. S. MARTINO - POZZUOLI	TRONY CAMPANIA S.R.L.
LUGANO	PERGIOCO S.R.L.
MILANO	PERGIOCO S.R.L.
MONFALCONE	ARMONIA COMPUTERS S.R.L.
MONZA	PERGIOCO S.R.L.
MUGNANO	TRONY CAMPANIA S.R.L.
NAPOLI	MONDO WEB S.R.L.
ORTA DI ATELLA	DAMIANO ELECTRONICS S.A.S.
OSIMO	BEST COMPUTER SAS
OSTIA LIDO	MICROCENTER S.R.L.
PADOVA	ARMONIA COMPUTERS S.R.L.
PALERMO	COSENTINO S.R.L.
PALERMO	DATACOMM MANAGEMENT S.R.L.
PALERMO	PROJECT S.R.L.
PALERMO	VOGLIA DI LEGGERE DI BENEDETTA MERCURIO
PALMI	A.G.O. S.R.L.A.S.U.
PATTI	NT SOFT S.N.C.
PAVIA	PERGIOCO S.R.L.
PORDENONE	ARMONIA COMPUTERS S.R.L.
RAGUSA	BETA SYSTEM DI GALLOTTI & C
ROMA	BOOK & BYTE COMUNICATION S.R.L
ROMA	MICROCENTER S.R.L.
ROMA	ODIS S.R.L.
ROMA	TECNOSERVICE S.R.L.
ROMA	PERGIOCO S.R.L.
SALERNO	NEW COMPUTER MARKET S.R.L.
SAN GIOVANNI LA PUNTA	COMPUTER OFFICE DI CAPUANO R.
SORRENTO	EP2 SISTEMI S.R.L.
SUSEGANA	ARMONIA COMPUTERS S.R.L.
TORINO	INTERDATA S.R.L.
TRAPANI	L'INFORMAZIONE
UDINE	ARMONIA COMPUTERS S.R.L.
VENARIA	INFO SERVICE S.A.S. DI LEONE A. & C.

FIDELITY

APRILIA	MOUSE HOUSE DI MARCONI DOMENICO
ASTI	BIEMME INFORMATICA & SERVIZI
AVELLINO	GIOCATTOLI LANZETTA DI ALFREDO LANZETTA & F.LLI S.N.C.
BORNATE DI SERRAVALLE SESIA	RISPARMIONE BORNATE S.R.L.
CAFASSE	DIGITAL DREAMS S.N.C. DI MASSIMO ROSSI & C.
CALDIERO	META S.P.A.
CASALECCHIO	ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.
CASTELFRANCO VENETO	GRUPPO G.P.M. S.P.A.
CINISELLO B.	G.R.G. S.R.L.
COCQUIO TREVISAGO	GIDITI S.R.L.
CORATO	DITTA VINCENZO LABIANCA
CORATO	INFOSOFT
CREMONA	G.R.G. S.R.L.
FIRENZE	G.P.L S.R.L. LIBRERIA MARZOCCO
FIRENZE	HYPERMEDIA S.R.L.
FOGGIA	DITTA LIANA PICCA
FORLI'	S.G.M. DISTRIBUZIONE S.R.L.
GALLARATE	G.R.G. S.R.L.
GARDOLO	MUSIC CENTER S.P.A.
LATINA	COMPUTERPRODOTTI S.A.S. DI PALOMBI PIO ANGELO
LATINA	ITALMATIKA S.R.L.
LUINO	GIDITI S.R.L.
MARCON	ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.
MESTRE	ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.
MILANO	G.R.G. S.R.L.
MILANO	NEWEL SHOP S.R.L.
MONTECATINI TERME	F.LLI PIERACCINI & C. S.N.C.
MONTECATINI TERME	GIOCOMANIA S.N.C.
PADOVA	GRUPPO G.P.M. S.P.A.
PESCIA	GIOCOMANIA S.N.C.
PIANEZZA	CO.RI.MONT S.R.L.
RIVAROLO CANAVESE	EUREX S.A.S DI PONCHIA
RIVAROLO CANAVESE	PERSONAL COMPUTER LAB DI GORLATO R. & C. S.N.C.
ROMA	COMPUTER MAGIC DI ZAVAN ROBERTO
ROMA	EMMEDIEMME S.R.L.
ROMA	EXABYTE 96 S.N.C.
ROMA	FC COMPUTER DI CADONI FABIO
ROMA	M. ELECTRONIC S.R.L.
ROMA	MICRO SYSTEM DI INNOCENZI FABIO & C. S.A.S.
ROMA	ODIS S.R.L.
ROMA	TORVAN S.R.L.
RONCADELLE	GRUPPO G.S S.P.A.
S. GIORGIO JONICO	JONICA UFFICIO S.N.C.
SUNO	RISPARMIONE BORNATE S.R.L.
TORINO	COMPU-MART BY PRECISION
TORINO	FUTURE MEDIA S.R.L.
TORINO	QUEEN COMPUTER S.R.L.
VARESE	SHB S.R.L.
VERBANIA - INTRA	ELLIOT COMPUTER SHOP S.R.L.
VERONA	MEGABYTE 3 S.R.L.
VERONA	META S.P.A.
VICENZA	MEGABYTE 3 S.R.L.
VILLORBA	GRUPPO G.P.M. S.P.A.

RIVENDITORI

ANCONA SUD	CERIONI SRL
AREZZO	COMPUTER & VIDEO S.N.C. DI REDONDI MARCO & C.
AVENZA	LOGICA S.R.L.
BARI	TECA S.R.L.
BELLUNO	MASSENZ S.N.C. DI MASSENNZ CAMILLO & C.
BERGAMO	PC CENTER BERGAMO S.R.L.
BOLOGNA	MONDADORI INFORMATICA S.P.A.
BOLOGNA	COMPUTER ONE S.N.C.
BOLZANO	ELECOMP DI TOZZI R.
BOLZANO	LOGIN S.A.S.
BOVOLONE	FERRARI GINO S.R.L.
BUSTO ASRSIZIO	MT HARDWARE S.N.C. DI MICCI & C.
CAERANO S. MARCO	SMILE SOFT S.A.S.
CAMPOBASSO	ECOM SYSTEM
CITTA' DI CASTELLO	WARE S.R.L.
COMO	MT HARDWARE S.N.C. DI MICCI & C.
COMO	IPSI SRL AFF. UNION
CONEGLIANO	FIRST COMPUTERS S.R.L.
ESTE	COMPU & GAMES S.N.C. DI PIETROGRANDE P. & C.
FERRARA	COMPUTER ONE S.N.C.
FIRENZE	SMILE SOFT S.N.C.
FOLIGNO	INFORMATICA 2001
FOLLONICA	MICHELONI GIANFRANCO & C. S.N.C.
FORLÌ	COMPUTER ONE S.N.C.
FORLI'	INFOCENTER SOLUZIONI INFORMATICHE S.N.C.
GALLIERA VENETA	OTC COMPUTERS S.A.S. DI ANDRETTA A. & C.
GENOVA	MICROLINK DISPLAY NUOVA IMPUT
GENOVA	ELLEMME SRL LIB. MONDADORI
GROSSETO	T C S SERVICE S.R.L.
LEGNAGO	FERRARI GINO S.R.L.
LEGNAGO	G.F.L. S.R.L.
LIDO DI CAMAIORE	IL COMPUTER DI VECOLI LINA
LOCALITÀ CALVECCHIA	S.M.E.
MARGHERA	S.M.E.
MILANO	MONDADORI INFORMATICA S.P.A.
MILANO	FANEROS S.R.L.
MODENA	COMPUTER ONE S.N.C.
MOLINETTO DI MAZZANO	INFOMARKET S.R.L.
MONTEPULCIANO	TRUST S.R.L.
MONTESILVANO	COMPUTER DOC. DI VACCARO GIORGIO
ORVIETO (TERNI)	COMPASS MULTIMEDIA S.R.L.
OSIMO	ELAN INFORMATICA
PADOVA	COMPUMANIA S.R.L.
PARMA	COMPUTER ONE S.N.C.
PAVIA	COMPUTER ONE S.N.C.
PESARO	MEDIA SHOP SNC
PESCARA	INFOLAND S.R.L.
PESCARA	S.I.T.A.
PIACENZA	2L COMPUTERS S.N.C. DI FAVA A. E TAGLIA C.
PIOMBINO	COMPUTER CITY DI LUCI GIANLUCA E C. S.N.C.
PISA	COMPUTER HOUSE S.A.S. DI G. BANI
PISA	MONDADORI INFORMATICA S.P.A.
PISTOIA	NUOVA EGON S.R.L.
PISTOIA	PRINTED DI D. PEREZ
PONTE SAN GIOVANNI	SINTHESYS INFORMATICA S.R.L.
PORTOGRUARO	IL COMPUTER S.A.S.
POTENZA	LA TECNICA ELIOGRAFICA S.N.C.
RAVENNA	ZUCCHERELLI BENVENUTO
REGGIO CALABRIA	SOUTHWARE SRL
REGGIO EMILIA	COMPUTER FACILE S.R.L.
SIENA	BIAGINI GIULIO & C. S.N.C.
SUSEGANA	S.M.E.
TRENTO	ELETTROCASA S.R.L.
TRIESTE	MURRISOFT S.R.L.
UDINE	MICHIELI S.R.L.
UDINE	MOFERT S.A.S. DI BENIAMINO FEULA & C.
VICENZA	GUERRA COMPUTER VICENZA S.A.S. DI METTA ENZO
VICENZA	MULTIMEDIA STORE S.A.S. DI FONTANA G. & C.
VIGEVANO	MT HARDWARE S.N.C. DI MICCI & C.
	EUROMEDIA S.R.L.

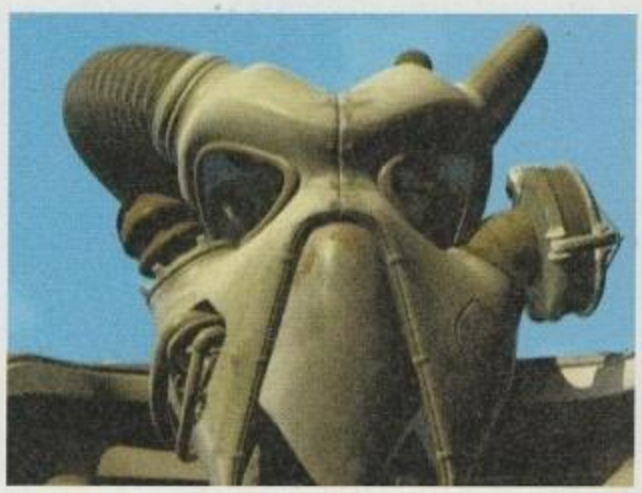
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

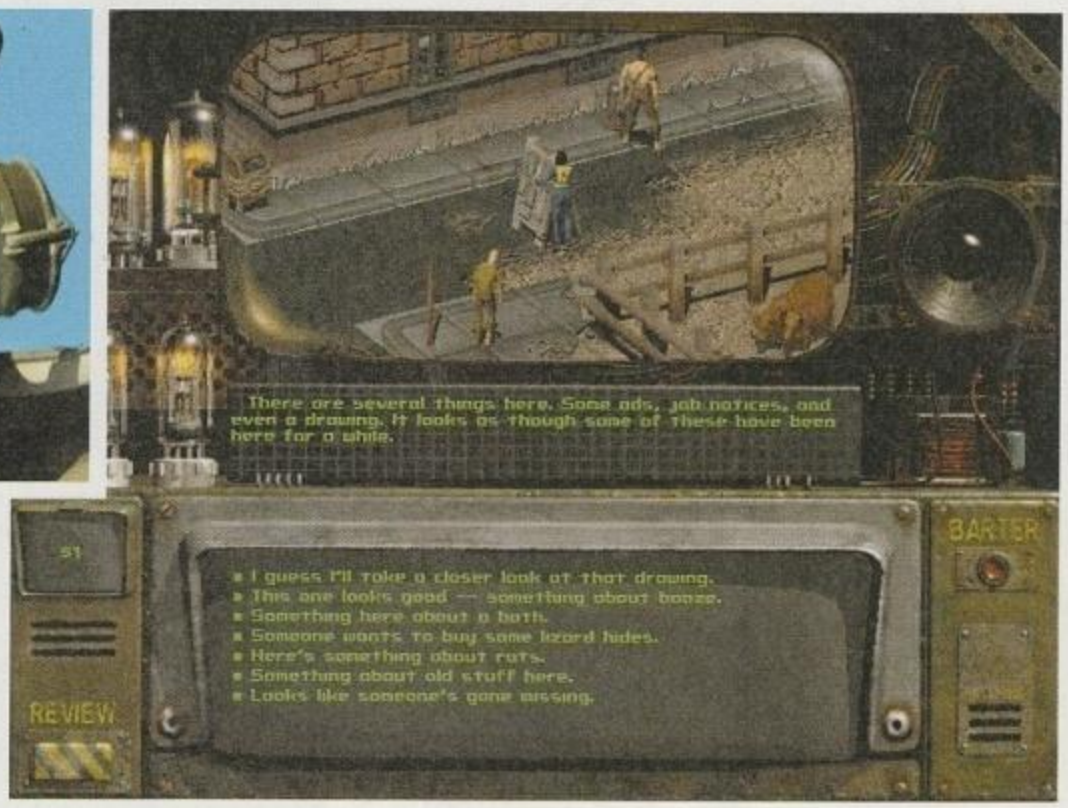
http://www.oldgamesitalia.net/

FALLOUT 2

INTRODUZIONE

Come potete leggere anche nei *Rumori di Fondo* di questo mese, l'introduzione di *Fallout* è considerata tra i capolavori della storia dei videogiochi: la dimostrazione di come le idee possano più delle meraviglie tecnologiche. *Fallout 2* deve scontrarsi con il fatto che il peculiare stile della serie non costituisce più una sorpresa, ma rispetta comunque in pieno il livello di qualità del primo titolo. La voce roca di Louis Armstrong che canta *A Kiss to Build a Dream On* accompagna un filmato apparentemente solare ma in realtà intriso del cinico umorismo tipico dei programmatori della Interplay, mentre Ron Perlman (*Il Nome della Rosa, Alien 4...*) recita in toni cupissimi la storia della fine del pianeta, e dei principali avvenimenti della prima avventura.





La lettura di avvisi e cartelli informativi avviene in modo simile alle conversazioni, e apre al personaggio la possibilità di partecipare a sottoavventure o di raccogliere informazioni.

Nel 2077 la civiltà come noi la conosciamo venne completamente spazzata via da una terribile guerra nucleare. Gli oceani bollirono e i continenti divennero deserti radioattivi. I soli sopravvissuti furono coloro che riuscirono a rifugiarsi nelle Cripte di Sopravvivenza, enormi cittadelle sotterranee autosufficienti, in attesa che le condizioni della superficie permettessero il ripopolamento del pianeta.

Fallout, il bellissimo gioco di ruolo della Interplay pubblicato nel Natale del 1997, ci ha raccontato le avventure di uno di questi superstiti – il primo uomo che ebbe il coraggio di uscire dalla Cripta di Sopravvivenza 13 in oltre cento anni e di addentrarsi nel cupo futuro postnucleare, un incubo selvaggio e radioattivo vicino ad ambientazioni come quella di *Mad Max* e *Ken il Guerriero*. Durante i suoi viaggi egli scoprì che la flora, la fauna e gli ambienti naturali del pianeta erano stati profondamente mutati dalle radiazioni, ma anche che altri uomini erano sopravvissuti, e che stavano faticosamente rinascendo nuove forme d'organizzazione sociale. S'imbatté anche in una minaccia orrenda e senza nome capace di mettere in pericolo la rinascita stessa della civiltà, e solo dopo molte sofferenze riuscì a porvi rimedio – grazie anche all'aiuto di un manipolo di altri eroi incontrati durante le sue peregrinazioni (OK, avrete capito che non vi racconteremo di più e che vi invitiamo caldamente a giocare a *Fallout* se ancora non l'avete fatto!!)

Malgrado l'eroica risoluzione delle sue avventure, la vita non è stata clemente per il protagonista del primo episodio. Scacciato dalla sua stessa gente, egli fondò infine una piccola comunità rurale in remoto ma fertile *canyon* tra le montagne. In questo villaggio, battezzato Arroyo, egli passò i rimanenti anni della sua vita, e infine morì.

Sono ora trascorsi ottant'anni da quegli eventi, e la comunità di Arroyo si trova a fronteggiare una nuova minaccia che potrebbe condurla all'estinzione: una terribile carestia accompagnata da una grave epidemia tra le mandrie di bestiame mutante. Dalle nebbie del passato riemerge così la memoria di un oggetto, una reliquia, che potrebbe salvare Arroyo e i suoi abitanti: il *Kit di Creazione del Giardino dell'Eden*, o *G.E.C.K.*... Un oggetto legato ai tempi della guerra e al segreto delle Cripte di Sopravvivenza. Ma cosa sia effettivamente questo *G.E.C.K.*, o dove si trovi nessuno lo sa. Ed è così su di voi che ricade il compito di abbandonare il villaggio e tornare a vagare per l'inesplorato mondo con lo scopo di scoprirlo. E sì, perché voi siete il diretto discendente del fondatore del villaggio, e intorno a quell'eroico antenato e alla sua famiglia ora aleggia un alone quasi di misticismo...

Terminata la splendida **Introduzione**, e ammirato una volta di più il peculiare *look* del gioco, l'avventura inizia con la creazione del vostro personaggio. Il sistema è rimasto pressoché immutato rispetto al primo titolo: il protagonista è definito da una serie di caratteristiche (Forza, Intelligenza, Agilità, Carisma, Percezione, Resistenza e Fortuna) che vengono determinate distribuendo liberamente tra esse un ammontare fisso di punti, e da un set di "Abilità" (Pronto Soccorso, Scienza, Combattimento Corpo a Corpo, Muoversi Silenziosamente e così via). Il punteggio delle Abilità dipende diretta-

Il nostro inventario. Per usare un oggetto o esaminarlo basta cliccarci sopra.

Casa	Interplay
Sviluppatore	Black Isle Studios
Distributore	Halifax Tel.02-413031
Prezzo	L. 99.000

"Sacrifici umani! Cani e gatti che dormono insieme! Morti che es

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il baratto è la forma principale di commercio. Generalmente il valore delle merci deve essere identico, ma alcune caratteristiche e abilità (come Carisma o *Sex Appeal*) possono generare cambi favorevoli.

mente dalle caratteristiche del personaggio, ma il giocatore ha la possibilità di sceglierne tre nelle quali il suo personaggio si è particolarmente "specializzato" prima dell'inizio del gioco, incrementando così sensibilmente il loro punteggio. Infine, il giocatore può decidere fino a due "tratti" che caratterizzino ulteriormente il suo personaggio. Tali tratti, scelti da una lista appropriata, portano sia vantaggi che svantaggi. Per esempio, "Resistenza agli Agenti Chimici" riduce sia l'effetto dei veleni sia quello dei medicinali, mentre "Rapido nell'Attaccare" permette di agire in combattimento prima dei nemici, ma non di mirare locazioni particolari del loro corpo. La bellezza del sistema sviluppato dall'Interplay è che non è affatto necessario creare una "macchina da guerra" per risolvere il gioco. Le difficoltà che il nostro personaggio incontrerà sul suo cammino hanno sempre più di una soluzione, e scienza, diplomazia e forza bruta hanno spesso la stessa probabilità di rivelarsi efficaci. Ciò permette la libera creazione di personaggi con i quali identificarsi veramente: se il vostro sogno è quello di interpretare, per esempio, un piccolo ladruncolo agile e astuto o una scienziata intellettuale ma poco avvezza all'attività fisica, e vedere come se la cavano nel cupo mondo postnucleare, potrete farlo con tutta tranquillità – il divertimento sta proprio in questo! Questa libertà si estende anche alle "scelte morali" del personaggio. *Fallout 2* consente, infatti, di compiere scelte molto diverse tra loro riguardo a una certa situazione: potete aiutare i più deboli, derubarli, ucciderli, unirvi ai loro nemici e così via. Il risultato è il variare del punteggio di "notorietà" del vostro personaggio. Più la vostra notorietà è positiva, più riceverete aiuto dai personaggi non giocanti (nonché considerazione nei luoghi civilizzati), più è negativa, più ve la "intenderete" con criminali e altri loschi figuri. La scelta è solo vostra. Inoltre, la Interplay ha previsto in molti casi reazioni adeguate al sesso del personaggio, ed è quindi possibile imbattersi in proposte più o meno ambigue o battute sul nostro sesso, ma anche, in alcuni casi, in facilitazioni e offerte vantaggiose (soprattutto se avete un buon carisma o *sex appeal*).

Il gioco vero e proprio avviene in due tipi di locazioni: la mappa "strategica" dove si svolgono gli spostamenti sulle grandi distanze, e le "locazioni notevoli": città, complessi di rovine, caverne, aree naturali interessanti ai fini della trama ecc. In queste ultime si svolgono circa il 90% dell'attività del gioco. Gli spostamenti del personaggio avvengono indicando sullo schermo dove si desidera mandarlo, mentre un clic del tasto destro del *mouse* fa apparire un menu di comandi grazie al quale è possibile esaminare oggetti e persone, usare su di essi le nostre abilità e iniziare conversazioni. Durante i combattimenti l'azione diventa a turni: ogni personaggio (il nostro o gli alleati che incontreremo lungo il cammino) ha un certo numero di "punti azione", che vengono consumati muovendosi, usando abilità (per esempio "Pronto Soccorso" su un ferito) e, naturalmente, attaccando. Il sistema di combattimento è molto sofisticato, e prevede attacchi a mani nude (pugni e calci), armi per il corpo a corpo e, naturalmente, una vasta varietà di armi da fuoco e ultrafuoco (hmmm... dove ho messo il lanciamissili?) Anche la "fauna" che popola il mondo di *Fallout 2* è vastissima, e include lucertole giganti, scorpioni radioattivi, robot, cadaveri viventi (!) e un vasto parco di avversari più convenzionali, come predoni e bande di criminali.

Rispetto al primo titolo la Interplay ha introdotto molti miglioramenti, privilegiando quelli più richiesti dai giocatori: i principali sono un mondo di gioco più vasto, una trama più lunga (circa due

LOOK

Il *look* di *Fallout 2* è lo stesso del primo gioco, ovvero un futuro postnucleare come avrebbe potuto immaginarlo la fantascienza degli anni '50 (un'era che viveva sotto la minaccia estremamente concreta di un conflitto tra le superpotenze). L'aspetto degli oggetti (anche delle apparecchiature più fantascientifiche) è molto *retrò*, e con numerosi rimandi a quegli anni (immagini televisive in bianco e nero, apparecchiature piene di valvole e grossi pulsanti, allarmi antiaerei e così via). Tutto ciò, naturalmente, contribuisce moltissimo al peculiare fascino e all'atmosfera del gioco.

Uno dei personaggi già pronti proposti dal gioco, un'affascinante ragazza dalla lingua svelta e con un innato talento per il commercio.

Un clic del mouse porta in evidenza l'elenco delle abilità. Per usarne una su un oggetto o una persona basta selezionarla da questa lista.

"L'unico buon baratto è un Baratto pieno di birra..." – Anonimo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La prima prova ci vede impegnati nell'esplorazione di un complesso di caverne accanto al villaggio. Reliquie incomprensibili sono gli unici resti di un passato ormai scomparso.

ULTIMA ONLINE

Se seguite i nostri *Rumori di Fondo* dovreste ormai sapere tutto – o quasi – sul retroscena, le tribolazioni e i pettegolezzi del grande gioco di ruolo virtuale della Origin. Ambientato nel mondo fantasy di Britannia, permette fino a 2.000 giocatori *per server* di interpretare e fare crescere i loro personaggi interagendo con altri giocatori di tutto il mondo. La struttura di gioco e l'interfaccia utente di *UO* sono molto più sofisticate rispetto a *Fallout 2*, mentre perfino il numero delle opzioni e delle "abilità" a disposizione dei giocatori è esponenzialmente più elevato (volete intessere vestiti, cuocere il pane o fabbricare corazze? Siete i benvenuti!)

volte quella di *Fallout*) e una migliore gestione dei compagni d'avventura. È ora possibile scambiare oggetti con loro in modo immediato e funzionale, decidere con che armi e armature affronteranno i combattimenti e perfino stabilire la tattica che useranno durante gli stessi. E a grande richiesta è stata inserita perfino un'automobile perfettamente funzionante! Non manca, infine, la pletora di riferimenti alla cultura popolare che già aveva reso grande il primo titolo. Tra le cose rimaste uguali c'è, purtroppo, l'interfaccia utente. Quella che era splendida ai tempi del primo titolo oggi appare leggermente "datata", soprattutto se confrontata con un gioco dalla struttura simile come *Ultima Online*. Alcune azioni richiedono svariati clic per essere compiute, e, in generale, si sente la mancanza dell'immediatezza del titolo della Origin (dove basta cliccare il pulsante destro per muoversi in una direzione ed è possibile creare *macro* per praticamente qualunque azione). Inoltre, alcuni dei difetti minori del primo titolo non sono stati eliminati. I personaggi femminili, per esempio, continuano a camminare "rigidamente" e in modo poco realistico, e ciò indica che la veste grafica è stata rivista solo in parte. Ma questi sono oggettivamente problemi secondari.

Non secondaria, purtroppo, è l'incredibile lista dei bug che funesta il gioco. È bene dire subito che nessuno di essi impedisce al giocatore di terminare l'avventura: la maggior parte riguarda problemi di sceneggiatura e *crash* del sistema legati alle avventure secondarie e ad alcune delle opzioni "extra" del gioco (per esempio la possibilità di vincere denaro partecipando a un incontro di boxe, o di ottenere oggetti addizionali completando particolari missioni). Il problema più irritante in assoluto sono i frequentissimi *crash* al maledetto *Kernel32*. Tali crash si manifestano nei momenti più impensati, circa una volta ogni ora di gioco, e, talvolta, in situazioni particolari (per esempio ogni volta che eseguite una particolare azione su un certo oggetto). La Interplay è conscia del problema e sta già lavorando su una *patch*, anche se è bene dire che si tratta di un difetto riscontrato solo da una certa percentuale di giocatori, mentre altri riferiscono di non avere incontrato alcun problema. Sia come sia, vi consigliamo di salvare frequentemente utilizzando l'opzione *quicksave* (F6), e di cambiare spesso lo *slot* di salvataggio. E, parlando di salvataggi, il tempo di caricamento degli stessi è fastidiosamente lungo anche con l'installazione massima di 630MB.

Eppure, nonostante questi problemi, è impossibile non restare conquistati da *Fallout 2*. L'inizio è leggermente lento, ma dopo un'oretta di gioco vi troverete immersi nelle avventure del vostro protagonista e negli incubi dell'America post-atomica. La struttura aperta dell'avventura (in quanti titoli potete allearvi con i predoni che vi hanno chiesto di sterminare?), la possibilità di risolvere i problemi incontrati in più modi (e non necessariamente solo con la violenza), e un numero veramente notevole di sotto-missioni non indispensabili per la trama principale (ma comunque utili allo sviluppo del vostro personaggio) rendono questo gioco l'esperienza più simile a quella di un GdR da tavolo che sia oggi disponibile per computer. Imperdibile!

Vincenzo Beretta

Sistema Minimo

Fallout 2 soffre di vari problemi: un sistema di gioco pressoché immutato (e in parte invecchiato), una trama meno compatta (e diluita per esigenze di longevità) e la perdita di quell'impatto immediato che derivava dall'originalità del suo predecessore. Ma i problema più grave sono i bug, anche se nessuno di essi è così grave da impedirvi di terminare il gioco e Interplay è già al lavoro su un *patch* (Attenzione! Una volta installato il patch sarà necessario ricominciare il gioco da capo). Detto questo, *Fallout* è sempre *Fallout*, ovvero un'esperienza di gioco di ruolo di primissima qualità, assolutamente imperdibile per gli appassionati del genere. Se perdersi nell'America postnucleare non è mai stato così coinvolgente, ciò che non è andata persa è la "magia", e Fallout 2 è il degno erede del titolo che ha riacceso la fiamma (atomica) dei GdR su computer.

"Le anime delle vittime del conflitto sono ora parte della radiazio

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

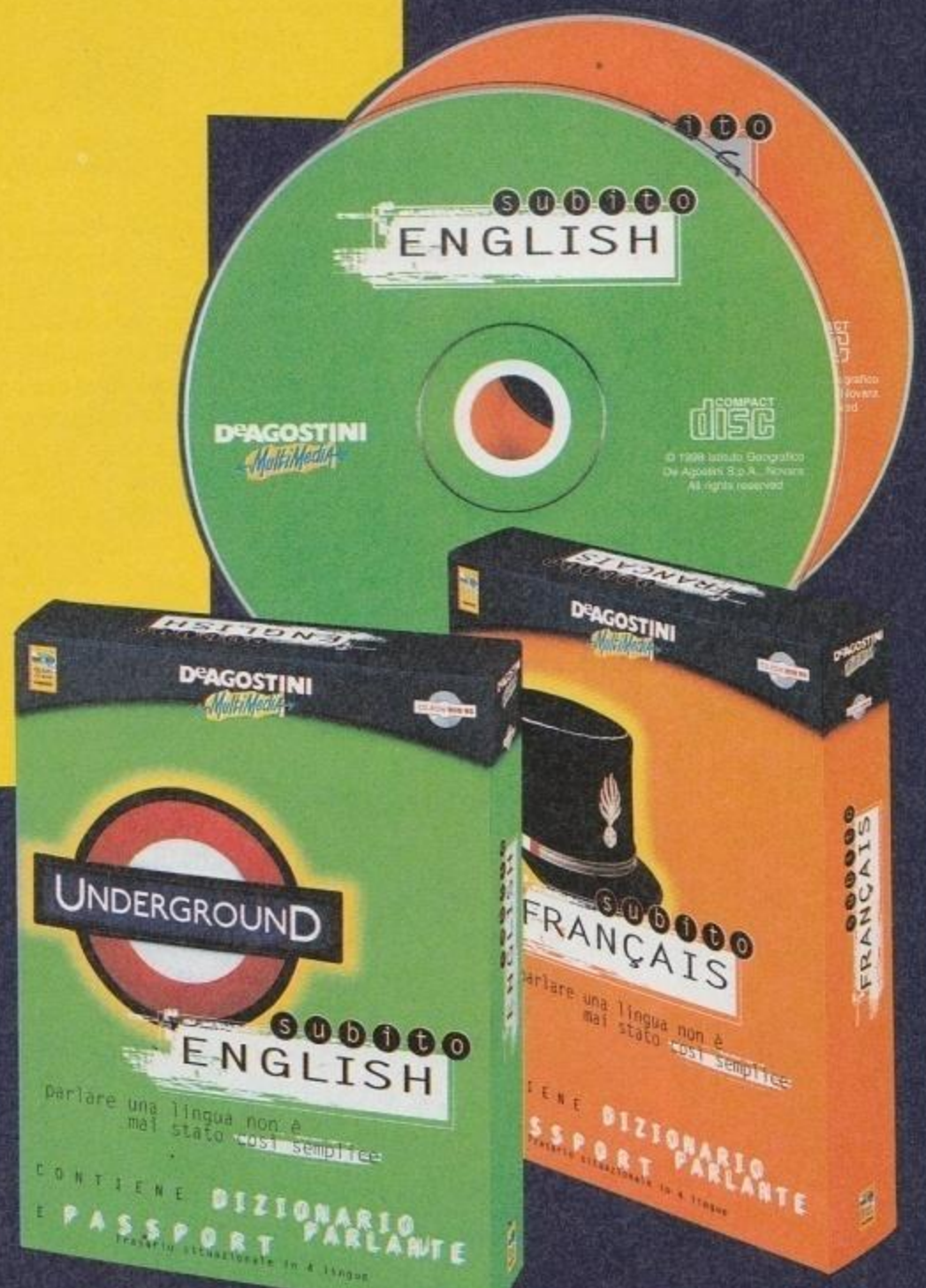
http://www.oldgamesitalia.net/

SUBITO

http://www.deagostini.it

Tutta la lingua che vuoi.

SUBITO ENGLISH e SUBITO FRANÇAIS introducono una nuova dimensione di tempo nell'apprendere le lingue. Semplicità e velocità sono i nuovi valori. In un CD-Rom convivono due prodotti in perfetta sinergia. Il Dizionario Parlante, dotato di un dispositivo di alta tecnologia in grado di riconoscere la tua voce, di correggerti e permetterti quindi di acquisire una pronuncia corretta. Potrai inoltre accedere alle sezioni Pronuncia, Grammatica e Informazioni. E in più PASSPORT con cui il tuo computer ricrea tutte le situazioni possibili in cui può trovarsi un turista: all'aeroporto, in albergo, all'ufficio postale, ecc. e instaura con te un dialogo che ti permette di memorizzare velocemente e con grande facilità parole e frasi. E allora, non dare tempo al tempo. Parlare in fretta non è mai stato così facile con SUBITO ENGLISH e SUBITO FRANÇAIS De Agostini.



DeAGOSTINI MultiMedia

IL SAPERE INTERATTIVO

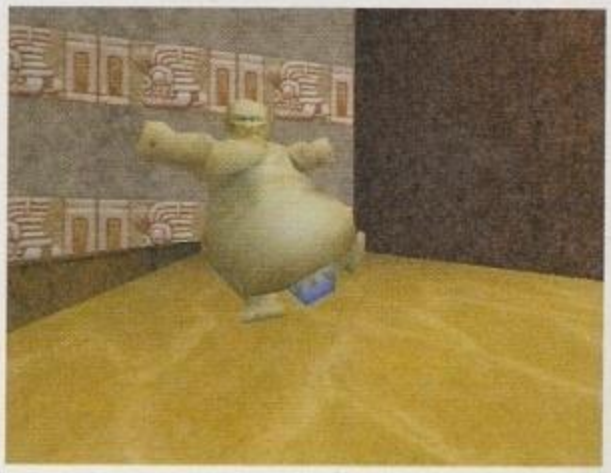
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONTEZUMA'S RETURN

HORACE ARMSTRONG GREEN

È il protagonista di *Montezuma's Revenge*, titolo a cui questa nuova produzione è ispirata. I programmatori hanno realizzato un emulatore di Atari 800 per permettere agli acquirenti di *Montezuma's Return* di giocare anche al titolo originale, inserito come bonus nel CD del gioco.



Anche nelle sezioni subacquee il metodo di controllo si rivela molto impreciso. Spesso si fatica a orientare il personaggio nella direzione voluta, perdendo tempo e ossigeno preziosi.

Negli ultimi tempi, uno dei fenomeni più comuni nel mondo dei videogiochi è il *retrogaming*, ovvero si ritorna sempre più spesso a giocare e a elogiare i migliori titoli del passato. E le grandi potenze dell'industria dei videogiochi si sono adeguate, riproponendo riedizioni in chiave moderna dei classici del passato. Molti di questi titoli sono poi risultati essere delle realizzazioni piuttosto scarse, probabilmente perché i giocatori, in fondo, sono legati più alle emozioni che questi titoli procuravano negli anni ottanta, piuttosto che al gioco in sé. *Montezuma's Return* cavalca l'onda del retrogaming prendendo spunto dai vecchi giochi di piattaforme del passato, ma riarrangiando tutto in modo da essere al passo con i tempi. Si tratta, semplificando al massimo, di un incrocio in chiave strettamente platform tra *Tomb Raider* e *Quake*, pervaso di trovate estremamente originali e divertenti.

La storia, come capita spesso, è poco più di un pretesto: Max è l'ultimo discendente della linea familiare del grande Re azteco Montezuma. Narrano le leggende che questi, minacciato dalla guerra, decise di nascondere il suo immenso tesoro in un enorme tempio sotterraneo protetto da una terribile maledizione. Di tutti gli avventurieri che hanno tentato il recupero delle ricchezze azteche solo uno riuscì a salvarsi dalla maledizione: Horace Armstrong Green, che però passò a miglior vita poche settimane dopo il suo ritorno, in preda a incredibili allucinazioni. Oggi Max Montezuma, un avventuriero, afferma di essere l'ultimo discendente del grande Re e si appresta a sfidare la maledizione per tornare in possesso del tesoro di famiglia. *Montezuma's Return* è più un gioco di piattaforme che uno sparatutto 3D, ma da quest'ultimo genere mutua motore grafico e metodo di controllo. Mediante la sempre vincente combinazione mouse-tastiera, o con un buon joypad, si potrà controllare Max attraverso una visuale in prima persona, in puro stile *Quake*.

Composto da nove livelli, *Montezuma's Return* si presenta godibile fin dai primi momenti. L'atmosfera, un po' abusata dai titoli alla *Tomb Raider* che affollano il mercato da ormai troppo tempo, propone ambientazioni molto divertenti e fumettose. I nemici sono delle caricature buffissime, i puzzle sono molto intuitivi ed estremamente divertenti. La stessa mancanza di armi nel gioco rende ogni combattimento un esilarante rissa basata su calci e pugni, con un tale contorno di suoni, effetti e stelline varie che sembra di essere immersi in un cartone della *Warner Bros*.

Essendo i salti estremamente importanti, Max rivolgerà automaticamente lo sguardo verso il basso durante le cadute, in modo da permettere al giocatore atterraggi precisi. Simpatica anche la possibilità di afferrasi a vari tipi di corde, funi e pertiche: in quel caso vedremo il buon Max arrampicarsi e addirittura potremo farlo roteare come un provetto ginnasta alla sbarra. Il resto è un insieme di tutte le caratteristiche platform classiche: piattaforme mobili, trampolini, cattivissimi boss di fine livello, frutta e gioielli da raccogliere e gli immancabili livelli segreti, raggiungibili raccogliendo il 100% dei tesori presenti nei livelli di gioco. I livelli stessi sono abbastanza vasti e richiedono un minimo di spirito esplorativo. Divertente, ma con alcune carenze tecniche.

Simone Soletta

Il gioco, è bene dirlo subito, è riuscito a metà: le ambientazioni sono ben fatte e i puzzle risultano più divertenti che complessi. La cosa che infastidisce di più in *MR* è il sistema di controllo. Bisognerà fare l'abitudine a una certa inerzia nei movimenti del personaggio, ma certe azioni sono veramente frustranti: non di rado si perderà una vita perché non si riesce a saltare da una fune a una piattaforma poco distante. Questo, unito a una routine di collisione sicuramente perfezionabile, mina un pochino la giocabilità di un titolo che aveva tutte le carte in regola per sfondare. *Montezuma's Return*, infine, è facile: i puzzle sono molto semplici e i nemici non comportano grossi problemi, una volta scoperti i loro punti deboli.

Casa
Take 2

Sviluppatore
Utopia Tech.

Distributore
Leader
Tel. 167-821177

Prezzo
L. 80.000

Sistema Minimo

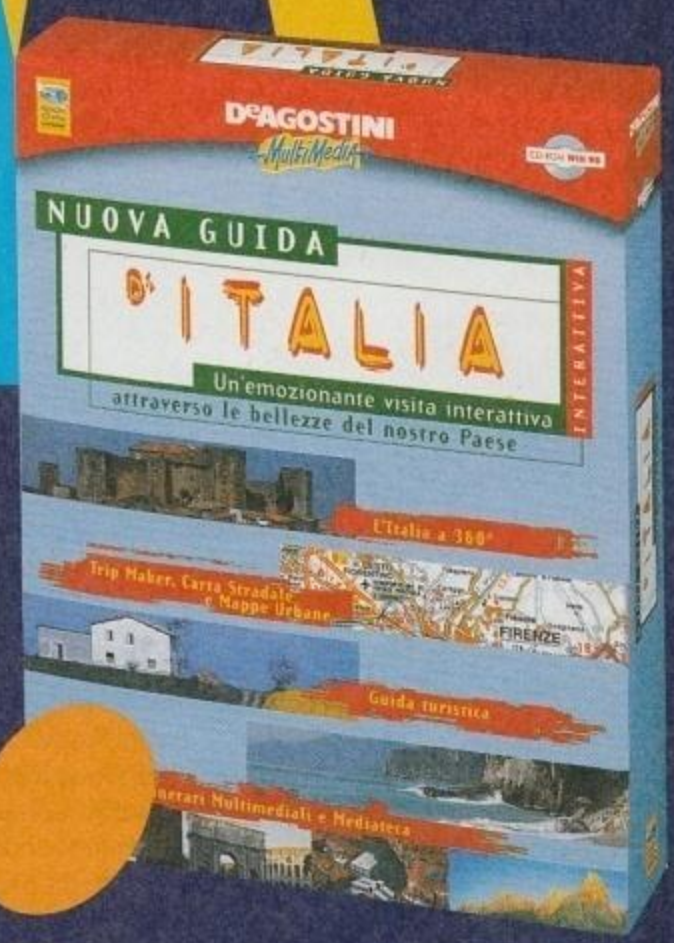
Montezuma II fu ucciso dai suoi stessi sudditi durante l

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIAGGI

http://www.deagostini.it



Tutte le Italie che vuoi.

La NUOVA GUIDA D'ITALIA INTERATTIVA-De Agostini introduce una nuova dimensione di viaggio. Nuova perché il viaggio lo "fai" tu. Con la sezione Agenda puoi scegliere un argomento, ad esempio i Castelli del Trentino, e programmare attorno ad esso un intero viaggio con tanto di mappa con i luoghi evidenziati e stampa del promemoria. Poi preparati ai più fantastici viaggi virtuali con il meglio dell'Italia a tua disposizione realizzato con la tecnologia delle foto a 360°. Nuova per gli ITINERARI MULTIMEDIALI e per le 100 e più carte topografiche di tutte le più importanti città italiane. Nuova per l'eccezionale Programma di Viaggio: un vero e proprio "Trip Maker" con cui programmare calcolando tempi, chilometri, costi, percorsi più veloci o più interessanti e con una straordinaria cartografia stradale. Insomma, viaggiare non sarà più lo stesso: con la NUOVA GUIDA D'ITALIA INTERATTIVA-De Agostini il viaggio ora lo "fai" tu.

DeAGOSTINI MultiMedia

IL SAPERE INTERATTIVO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KING'S QUEST VIII

MASK OF ETERNITY

Connor dovrà viaggiare in diversi reami per compiere la sua missione. Quello di sicuro più umido resta il mondo delle paludi.

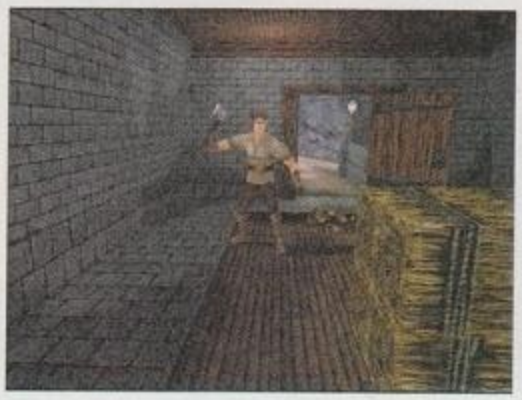
Le creature uccise lasciano sul terreno preziosi oggetti. Peccato che siano così piatte: un difetto che si riscontra anche usando una scheda 3D...

Dal lontano 1984 la serie *King's Quest* tiene con il fiato sospeso milioni d'avventurieri in trepida attesa del nuovo capitolo della saga, sempre più ricco e sorprendente. Sono passati molti anni da quando Roberta Williams, moglie del fondatore della Sierra-On-Line, pensò di allietare le giornate – e anche le nottate insonni – degli amanti delle avventure con *King's Quest*, un gioco innovativo per l'epoca che si basava sull'animazione e non su una serie di locazioni fisse da visitare. Ora la grafica del degno antenato della serie fa sorridere, e gli enigmi tornano alla mente accompagnati da una sensazione di tenerezza, ma mai nessuno oserebbe svilire una così grande pietra miliare che tanto ha rappresentato per un nutrito gruppo di giocatori. Da allora è stato un crescendo di miglioramenti: grafica sempre più ricca (dalla modesta CGA ai fasti della SVGA), animazioni sempre più spettacolari, enigmi sempre più originali e complessi, e storie sempre più realistiche ed avvincenti (per quanto possano essere realistiche delle storie ambientate in un mondo fantasy).

L'eredità è pesante e, dopo il piccolo capolavoro di *King's Quest VII* (un vero gioiello con grafica da cartone animato), diviene sempre più difficile non deludere le aspettative di milioni di appassionati (si calcola che siano state vendute più di 7 milioni di copie della saga). Con *King's Quest VIII: Mask of Eternity*, *MOE* d'ora in poi, Roberta Williams sembra esserci riuscita: siamo di fronte a un gioco che potrebbe fissare nuovi standard ed essere preso come esempio da moltissime software house. La realizzazione è impeccabile, ogni particolare è stato curato in maniera maniacale, tutto fa pensare che *MOE* sarà uno dei giochi più venduti di Natale. E senza dubbio se lo merita perché si tratta di un capolavoro che non potrà non trovare dalla propria parte il giudizio estasiato e favorevole degli amanti del genere.

Il gioco si svolge a Daventry (un gradevole ritorno, si tratta del paese in cui era ambientato il primo *King's Quest*) e ha come protagonista Connor, un giovane coraggioso che dovrà salvare i propri compaesani da una grave maledizione: un malvagio stregone ha infatti lanciato un incantesimo sulla preziosa Mask of Eternity, spezzandola in diverse parti. Un pezzo, lanciato lontano dall'esplosione, atterra proprio ai piedi del volenteroso Connor che fa appena in tempo a raccoglierlo (azione che lo protegge dalla maledizione) prima di

Casa	Sierra Studios
Sviluppatore	Interno
Distributore	Leader
	Tel.167-463463
Prezzo	L. 99.000



http://www.oldgamesitalia.net/

"Mi è impossibile dirvi la mia età: cambia tutti

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le creature che devono essere sconfitte non sono facili da sopraffare. Meglio affrontarle con armi consone e un'armatura resistente che possono essere trovate nel corso dell'avventura.

SCHEDE 3D

La grafica di *MOE* è davvero splendida e per godersela al meglio è indispensabile una scheda acceleratrice 3D. Già una 3Dfx è più che sufficiente ma per i più esigenti che vogliono ottenere un frame rate ancora migliore è consigliabile una Voodoo 2. Il gioco può essere giocato anche utilizzando il supporto DirectX ma la differenza è abissale: basta avvicinarsi agli oggetti per perdere definizione e trovarsi di fronte a disegni sgranati e privi di realismo. Anche la velocità ne risente e solo un processore potente può supplire a questa mancanza.

accorgersi che tutti i cittadini sono diventati di pietra. Starà a lui sbarazzarsi d'innumerevoli nemici e risolvere intricati enigmi, prima di poter ricomporre la Maschera e assicurare nuovamente la pace e la prosperità alla contea di Daventry.

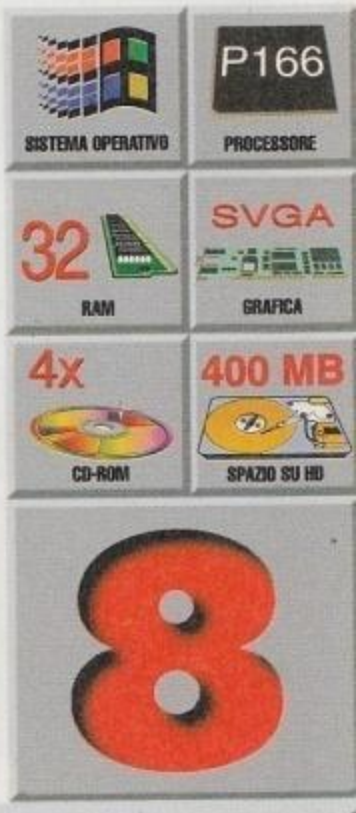
Le novità di *MOE* sono visibili immediatamente: innanzi tutto si tratta di un gioco completamente 3D in cui i personaggi si muovono in maniera davvero fluida e credibile. Il supporto delle **schede 3D** permette un realismo eccezionale e per godersi al meglio il gioco diventa consigliatissimo disporre di una 3Dfx. Connor esplora l'ambiente di gioco con estrema libertà combattendo con i vari nemici che cercano di sbarrargli la strada. L'animazione è realizzata in maniera impeccabile ma rende necessario l'uso di computer molto potenti, oggi presenti sulle nostre scrivanie ma che fino a qualche anno fa avrebbero potuto mandare un razzo sulla luna. Gli enigmi sono molto ricchi e complessi e richiedono di sfruttare adeguatamente l'ambiente tridimensionale. Completano il quadro una serie di effetti grafici mozzafiato (ombre del personaggio e dei nemici, fonti d'illuminazione molto realistiche, effetti di rendering, ombreggiature e texture ad alto livello) e un sonoro che accompagna degnamente le avventure del protagonista. Il parlato è di ottimo livello ed è possibile avere i sottotitoli (in attesa di una eventuale versione in italiano). L'ambiente di gioco è davvero completo e permette di interagire con quasi tutti gli oggetti a proprio piacimento, regalando una notevole sensazione di libertà.

Ora tutti si prodigheranno a decantare l'originalità e la bellezza di *MOE*, ma ci sono una serie di punti su cui riflettere: innanzi tutto non si tratta di una vera e propria avventura nell'accessione più classica del termine. Somiglia più a *Tomb Raider* o a *Dragon Lore* che ai precedenti *King's Quest*: gli enigmi, malgrado tutti cerchino di nasconderlo, sono legati alla 'fisicità' del gioco, sono più rompicapi tridimensionali che palestra per la propria materia grigia. Talvolta si tratta di essere più osservatori che razionali e questo non piacerà a tutti gli avventurieri. In secondo luogo ci sono i combattimenti: è vero, possono essere affrontati a diversi livelli, ma allora non si dovrebbe chiamare avventura arcade? Terza e ultima nota dolente: il gioco richiede computer molto potenti (Bill Gates e Intel ringraziano) e il caricamento iniziale è dannatamente lento anche se si dispone di una 'monster machine' perché una grossa mole di dati deve essere trasferita sull'hard disk – e questo ogni volta che si muore o si ricarica una situazione salvata. Intendiamoci, il gioco è bello, venderà moltissimo a Natale ed è di indubbio valore: ma non dite che questo è il futuro delle avventure. Giù la maschera, *MOE* è un'altra cosa...

Marco Andreoli

Per *MOE* sarebbe necessario coniare un nuovo genere: quello delle avventure-arcade 3D. Non tanto per le azioni che il personaggio può compiere (spingere oggetti, saltare) ma per i combattimenti e per le implicazioni sugli enigmi che tale ambiente può avere. In un'avventura di stampo classico non è necessario aprirsi la strada con la spada o risolvere problemi tridimensionali per arrivare alla fine del gioco. Questa nuova tipologia avvicina alla realtà ma annebbia la parte intuitiva e razionale delle vere avventure, che è poi quella che dà la maggiore soddisfazione. In definitiva, comunque, *MOE* è un gran bel gioco ma è quello che è stato *Ultima VIII* (una bella coincidenza...) per la serie Ultima: una decisa svolta di cui si parlerà a lungo. Sicuramente da provare almeno per capire da che parte stare.

Sistema Minimo



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

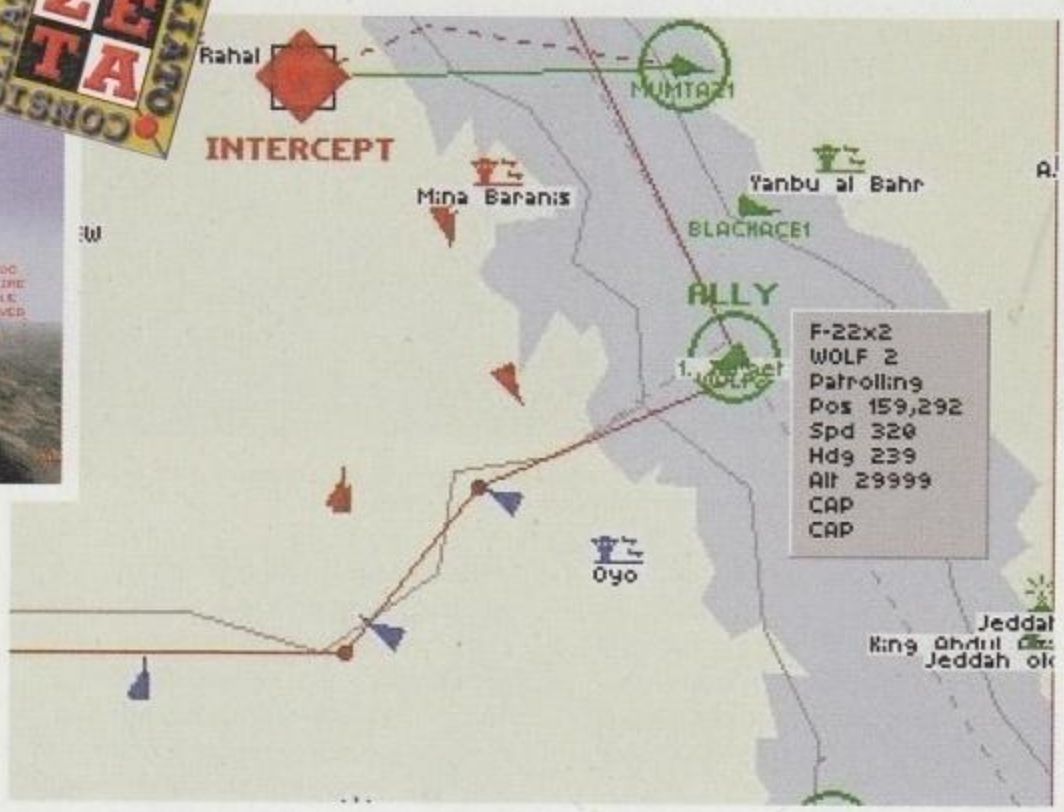
http://www.oldgamesitalia.net/

TOTAL AIR WAR

CASCHETTO

Total Air War è il primo titolo a supportare nativamente la nuova periferica di Union Reality, l'UR Gear. Dopo un momento di leggero disorientamento, è immediato constare la comodità insita nel poter controllare le viste esterne semplicemente muovendo il capo, senza dover ricorrere all'hat del joystick o, peggio, alla tastiera. I movimenti sono rapidi, ma, soprattutto, precisi al millimetro, il che consente di seguire gli spostamenti degli avversari senza perdere minimamente l'orientamento. Anche l'installazione della periferica si rivela molto più semplice di quanto si potrebbe pensare: l'aggiornamento dei driver rispetto a quelli forniti con il primo UR Gear pare aver fatto il miracolo...

Che la D.I.D. sia una delle più accreditate software house nel campo delle simulazioni aeree è un dato di fatto incontrovertibile. In più di un'occasione hanno dimostrato la capacità di abbinare un eccellente grado di fedeltà simulativa con una curva di difficoltà più che abbordabile, e motori grafici d'avanguardia. Peccato non siano riusciti altrettanto bene nel campo della correttezza professionale. In molti ricorderanno quando, dopo l'uscita dell'ottimo *EF2000* per DOS, i D.I.D. si misero a lavorare sul pianificatore di missioni *TactCom* che non erano riusciti ad inserire nella release ufficiale del gioco. Nel frattempo fu resa disponibile la versione *Super EF2000* per Windows (che conteneva qualche miglioria estetica sull'originale), proprio poche settimane prima che il nuovo add-on TactCom dichiarasse impunemente la propria compatibilità con la sola versione DOS di *EF2000*.



Un dettaglio della mappa strategica a disposizione dei controllori AWACS. Un comodo pop-up menu consente di ottenere istantaneamente una gran quantità d'informazioni su ciascuno degli aerei in volo.

Oggi ci risiamo. Dopo aver spergiurato sul fatto che il sistema di campagne dinamiche - assenza eccellente di *F22 ADF* - si sarebbe materializzato sotto forma di add-on a prezzo ridotto, ci ritroviamo oggi fra le mani *TAW*. Riedizione a prezzo pieno di ADF con l'aggiunta - a Cesare quel che è di Cesare - di dieci sensazionali campagne che vanno al di là di ogni più rosea aspettativa. Esaurita la doverosa polemica, ci prepariamo dunque a incoronare il miglior simulatore di volo oggi presente sul mercato.

Per quanto riguarda la sezione dedicata alla simulazione vera e propria, poco o nulla è cambiato dall'originale *ADF*. Il motore grafico è sempre il medesimo, solido e veloce, esteticamente meno appariscente di quanto richiesto dalla moda fotorealista del momento, ma dalle indiscutibili capacità evocative. Confermato anche l'ottimo modello di volo, che risente ancora, però, della modesta implementazione del "vector thrusting", una particolarità dell'F22 che avrebbe meritato un po' più di attenzione. Una novità, assolutamente non sostanziale, è l'introduzione delle cosiddette nuvole volumetriche: l'attraversamento delle nuvole non costituisce più un passaggio repentino di texture, bensì un fluire sulla bolla del cockpit di strati di nebbia translucida di densità variabile. Inoltre, viene supportato in modo "nativo" il nuovo caschetto UR Gear di Union Reality, che permette di controllare le viste di volo, in modo piuttosto intuitivo, semplicemente ruotando la testa.

Il compito dichiarato di *TAW* è comunque, parliamoci chiaro, quello di rendere *F22 ADF* quello che doveva essere nelle intenzioni originali dei programmatori: il più completo simulatore esistente. E *TAW* riesce nell'impresa, sfoderando un pianificatore di missioni, un editor di missioni, una ricca interfaccia per la gestione del-

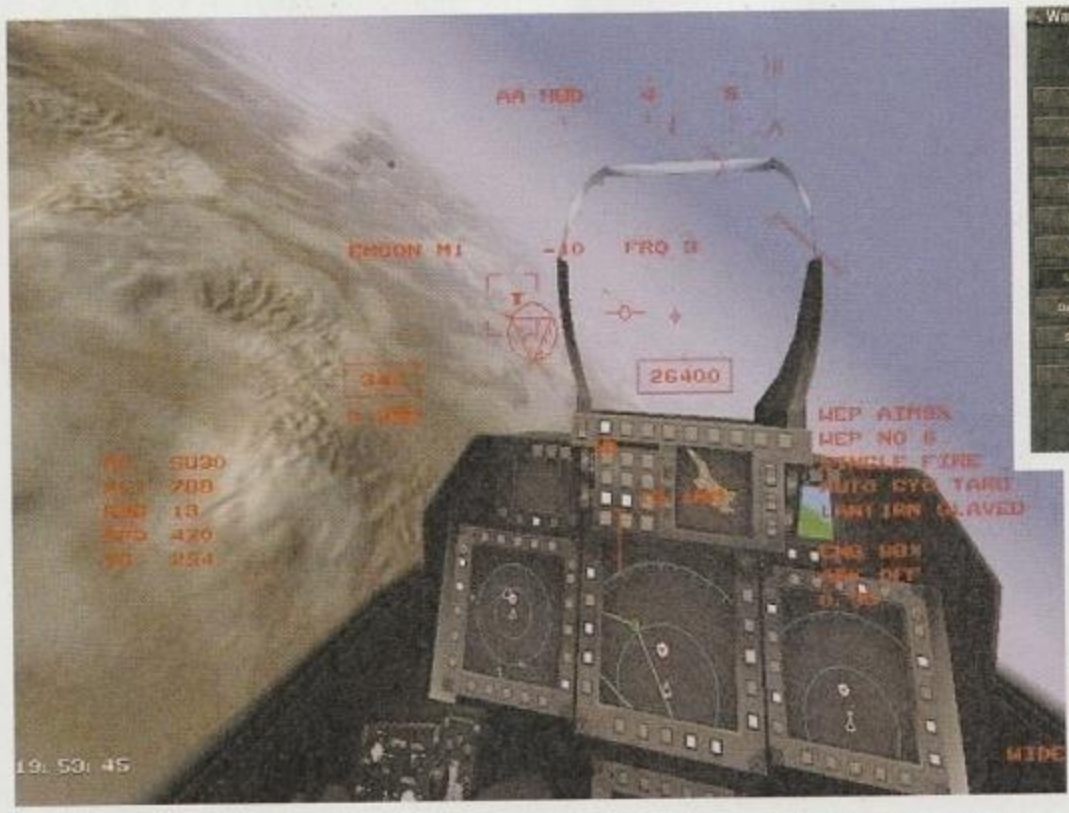
Il cuore di *TAW* è la "war room", dalla quale è possibile tenere sotto controllo l'andamento dell'intera guerra e scegliere le missioni alle quali si desidera partecipare.

Casa	D.I.D.
Sviluppatore	Interno
Distributore	Leader
Tel.	167-821177
Prezzo	L. 99.000

L'entrata in servizio del Lockheed Martin YF-22 è

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il motore grafico di *TAW* è sostanzialmente lo stesso già visto in *F22 ADF*, tuttavia appare ancora tutt'altro che datato. Il cockpit virtuale garantisce ancora un'esperienza davvero suggestiva, soprattutto con il casco UR Gear.

l'armamento e, dulcis in fundo, la bellezza di dieci campagne completamente dinamiche e basate su un sistema d'intelligenze artificiali che fa gridare al miracolo.

Dunque, dopo mesi di dolorosa astinenza, non solo oggi possiamo costruirci una missione su misura (armamento compreso) ma anche partecipare - in veste ora di pilota, ora di comandante - a una guerra che evolve in tempo reale e che coinvolge, oltre a noi, migliaia d'altre unità, su più fronti. Le azioni portate (o non portate) a termine incidono sugli sviluppi della guerra, sulle modalità di reazione del nemico e sugli obiettivi che l'Alto Comando Strategico ci chiederà di portare a termine in seguito. In effetti, non tutto è sotto il diretto controllo del giocatore. Ogni campagna è caratterizzata da un tempo massimo entro il quale deve necessariamente essere portata a termine (una corretta simulazione delle pressioni politico-militari in gioco): questo lasso di tempo viene diviso in fasi, ciascuna delle quali è dedicata all'attacco di una o più determinate tipologie di obiettivi, secondo una recente strategia militare detta dei **"cinque cerchi"**. Il successo di ogni fase è legato alla capacità delle forze militari coordinate dal giocatore di infliggere ai suddetti obiettivi il livello di danneggiamento indicato dall'Alto Comando. Terminata una fase, al giocatore vengono indicati i tempi e le modalità per affrontare la successiva.

L'intera attività bellica aerea può essere supervisionata attraverso la War Room, il cuore di *Total Air War*. Qui, con l'ausilio di una serie di sofisticati indicatori, è possibile seguire l'evolversi della situazione in tempo reale: oltre ad assistere, sul grande pannello centrale, ai movimenti e ai combattimenti ingaggiati dai differenti velivoli, si possono ottenere informazioni statistiche sulla quantità dei voli, l'ammontare dei danni inferti, la strategia in atto, e molto altro ancora. La War Room non offre, però, alcun tipo di interazione. Per poter prendere parte attiva alla guerra si può allora decidere di partecipare in prima persona a una missione, in qualità di pilota da combattimento su un F22, o come operatore AWACS (se questo tipo di aereo è attualmente in volo). Nella War Room vengono elencate, in tempo reale, le missioni che via via si rendono disponibili nel corso della campagna: solo al giocatore spetta scegliere a quale prendere parte. Beh, non proprio... Ogni missione presenta, infatti, un diverso quoziente di difficoltà e richiede pertanto un pilota dotato di uno specifico livello d'esperienza. Esperienza che si guadagna, sotto forma di "gradi", completando con successo le missioni più semplici (in genere CAP) e aprendosi così la strada verso quelle più impegnative. Scelta la missione a cui partecipare, ci viene presentato un eccellente pianificatore di missione tramite il quale è possibile intervenire su tutti i parametri, tra cui il profilo di quota, la direzione d'ingresso sul bersaglio e persino il pattern di attacco di ogni volo partecipante alla missione. Come già detto, però, anziché intrufolarsi nel cockpit di un cacciabombardiere si può optare per i più spaziosi ambienti dell'AWACS. Da qui si gode di un totale controllo tattico sull'andamento della

I CINQUE CERCHI

Lo sviluppo delle straordinarie campagne dinamiche di *TAW* è basato sul cosiddetto "five rings process", una strategia formalizzata nel 1991 dal colonnello John A. Warden III, applicata per la prima volta in campo bellico durante l'operazione Desert Storm. La strategia vede ogni nazione come fosse organizzata secondo cinque cerchi concentrici: muovendosi dall'interno verso l'esterno s'identificano la "leadership", gli "impianti produttivi", "le infrastrutture", "la popolazione" e, infine, le "forze militari". Sulla base di questo schema, il comandante può pertanto decidere all'interno di quale cerchio selezionare i propri obiettivi, colpendo quelli che possono garantirgli l'ottenimento di determinati risultati nel modo più rapido possibile: colpire le infrastrutture e martellare gli impianti produttivi significa, se non altro, condurre l'avversario a un rapido armistizio; riuscire a colpire gli obiettivi di "leadership", significa tagliare le gambe al quinto cerchio (le forze militari) e aprirsi la strada nel territorio nemico. E via dicendo. Il problema è che in *TAW* anche l'avversario ragiona e agisce secondo questa filosofia!

Assistiamo al debutto delle nuvole volumetriche, un bonus grafico che va ad arricchire la già eccellente estetica di *F22 ADF*. Provate anche voi l'emozione di immergervi in un batuffolo di cotone!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROBLEMI

Nonostante la sua estrema raffinatezza e complessità - o forse proprio a causa di questo - il motore delle campagne dinamiche non è esente da difetti e incongruenze più o meno piccole. Capita a volte, per esempio, che i voli alleati creati e diretti dall'intelligenza artificiale del gioco si dirigano correttamente sull'obiettivo assegnato, ma non si degnino di attaccarlo. Analogamente accade che, di tanto in tanto, durante le missioni in cui viene richiesto di scortare degli elicotteri, questi si fermino nel bel mezzo della rotta assegnata, rimanendo a fluttuare a mezz'aria senza ragione apparente (rovinando la missione). Anche gli indicatori della riserva carburante che appaiono nella finestra AWACS nel menu d'ogni velivolo non paiono sempre completamente affidabili. Sempre meglio che Malpensa 2000...

UR GEAR: L'ITALIA ALLA CONQUISTA DEL MONDO

Incuriositi dalle caratteristiche e dalle performance di questa particolarissima periferica, siamo andati dal PR Marketing della VideoComputer, Stefano Petrullo, per avere ulteriori ragguagli. E siamo stati generosamente illuminati.

Cosa vi ha spinto a produrre questo genere di periferica? E cosa dovrebbe spingere il pubblico ad acquistarla?
Il casco UR Gear nasce come risposta alla crescente richiesta, oramai generalizzata, di maggior realismo, soprattutto per quanto riguarda la nuova generazione di giochi tridimensionali. Le caratteristiche specifiche del caschetto, unite alla facilità d'installazione e alla precisione del sistema di rilevamento del movimento, consentono di godere delle meraviglie della terza dimensione svincolando la gestione della visuale dal movimento del controller principale. Abbiamo una filosofia molto precisa per quanto riguarda questo prodotto, una filosofia che copre passato, presente e futuro. Per quanto riguarda il "passato" possiamo dire che UR Gear è compatibile con tutte le applicazioni esistenti, sia Windows 95 che DOS. Per il "presente" la periferica si propone secondo il concetto del "double device technology", ossia come una aggiunta al sistema di controllo principale del videogioco, consentendo ora di modificare il punto di vista nel modo più intuitivo possibile (muovendo la testa, appunto), ora di attivare comandi che altrimenti farebbero capo alla ben più scomoda tastiera. Il "futuro" risiede nel microfono

integrato, - certificato per le applicazioni di "voice recognition" - che permette, questo già oggi, di utilizzare la funzione "chat" in parecchi prodotti che supportano il gioco in multiplayer via Internet, e di impartire comandi al computer (e al singolo videogioco) usando la voce. Nonostante i lusinghieri risultati ottenuti con *TAW*, le possibili applicazioni del casco UR Gear sono moltissime e non limitate al campo delle simulazioni di volo: giochi di guida, combattimenti tra unità meccanizzate, sparatutto in soggettiva... dove un gioco consente di immedesimarsi fisicamente nel proprio alter ego, là c'è il casco UR Gear.

***Total Air War* è il primo gioco a supportare il casco UR Gear in modo nativo, e ci pare lo faccia egregiamente. Ma cosa state facendo per assicurare al casco un adeguato supporto software anche in futuro?**
Siamo i primi a renderci conto che il successo di questo prodotto è legato a filo doppio al supporto software. Ed è per questo che stiamo lavorando alacremente e con notevoli risultati. Oltre agli accordi già stretti con D.I.D., i cui frutti sono già tangibili, stiamo già lavorando anche con Rage Software. E c'è molto altro dietro l'angolo, con alcune sorprese davvero clamorose sulle quale oggi ancora non mi sbilancio, ma che non mancheranno di fare scalpore in un vicinissimo futuro.

Il casco non pare più lo stesso rispetto a quello testato qualche tempo fa. Cos'è stato modificato?
Dunque, innanzitutto sono diversi i materiali con i quali è stato realizzato il casco, è stata migliorata la qualità delle membrane degli altoparlanti, così come la manetta di controllo con il throttle e i quattro tasti. Il driver della periferica, poi, è stato aggiornato, anche se si potrebbe dire "rifatto", dato che con il precedente non ha ormai più nulla a che spartire. Ciò si traduce in una gran quantità di settaggi in più per il "fine tuning" della calibrazione, e in numerosi pre-setting per i vari titoli che si sono resi disponibili nel periodo della realizzazione del driver. Inoltre, siccome non stiamo mai con le mani in mano, posso dirti che c'è già un nuovo driver in sviluppo con nuove opzioni e configurazioni già pronte. Il primo nostro pensiero - come avrai potuto verificare personalmente - è comunque sempre quello di facilitare al massimo l'operazione d'installazione e configurazione della periferica, indipendentemente dal numero d'opzioni offerte. Fase che richiede appena un paio di minuti.

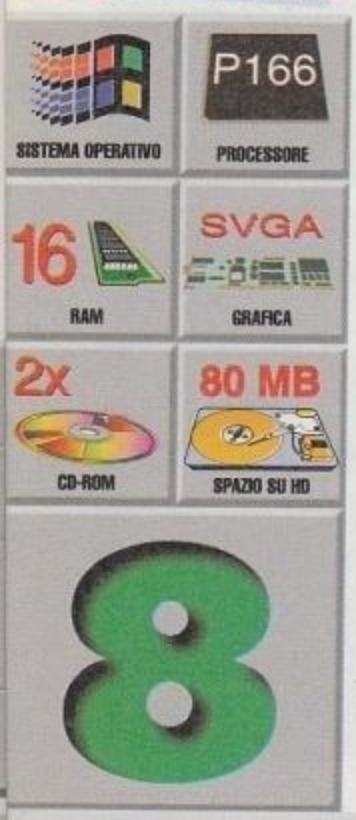
guerra: con una semplice interfaccia punta e clicca è possibile intervenire su qualunque squadriglia alleata, magari facendola convergere su un velivolo da intercettare, oppure riposizionando altri aerei in un'area a rischio d'incursioni nemiche. Coloro che invece desiderassero solo un po' d'azione "mordi e fuggi", possono attivare l'opzione "scramble" e attendere pazientemente all'interno della War Room: quando una squadriglia di aerei nemici dovesse avvicinarsi troppo a un'installazione alleata, il giocatore verrà allertato e gli verrà richiesto di decidere se partecipare o meno all'intercettazione dei velivoli avversari. In caso di risposta affermativa, si ritroverà all'interno del cockpit di un F22 pronto al decollo, nella base aerea disponibile più vicina agli incursori nemici.

TAW offre una varietà di gioco davvero esaltante. Le missioni dinamiche (diversissime tra loro per obiettivi, lunghezza, paesi coinvolti e difficoltà) moltiplicano a dismisura lo spessore e la longevità del gioco, facendo di *Total Air War* un gioco difficilmente paragonabile al suo degno predecessore. Pur non essendo completamente scevre da **problemi**, determinati presumibilmente anche dall'incredibile complessità delle intelligenze artificiali in gioco, le campagne dinamiche rivelano una "capacità di ragionamento" da parte del nemico che lascia esterrefatti: l'avversario cerca i vostri punti deboli, tenta di intuire la vostra strategia, e, sulla base della propria, si sforza disperatamente (e spesso con successo) di scavarvi la terra sotto i piedi...

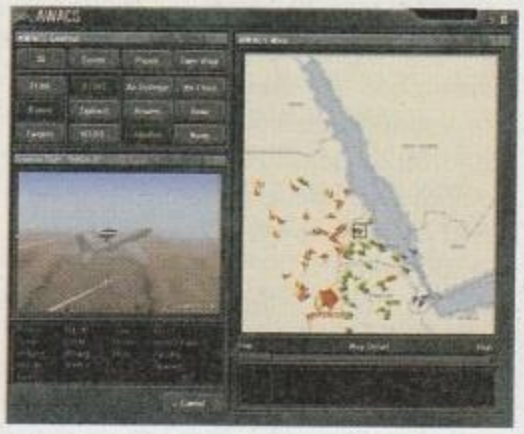
Più che un gioco. Uno strumento - tremendamente d'attualità - per comprendere tattica e strategia dei conflitti dell'età contemporanea. E scusate se è poco.

Andrea Maselli

Sistema Minimo



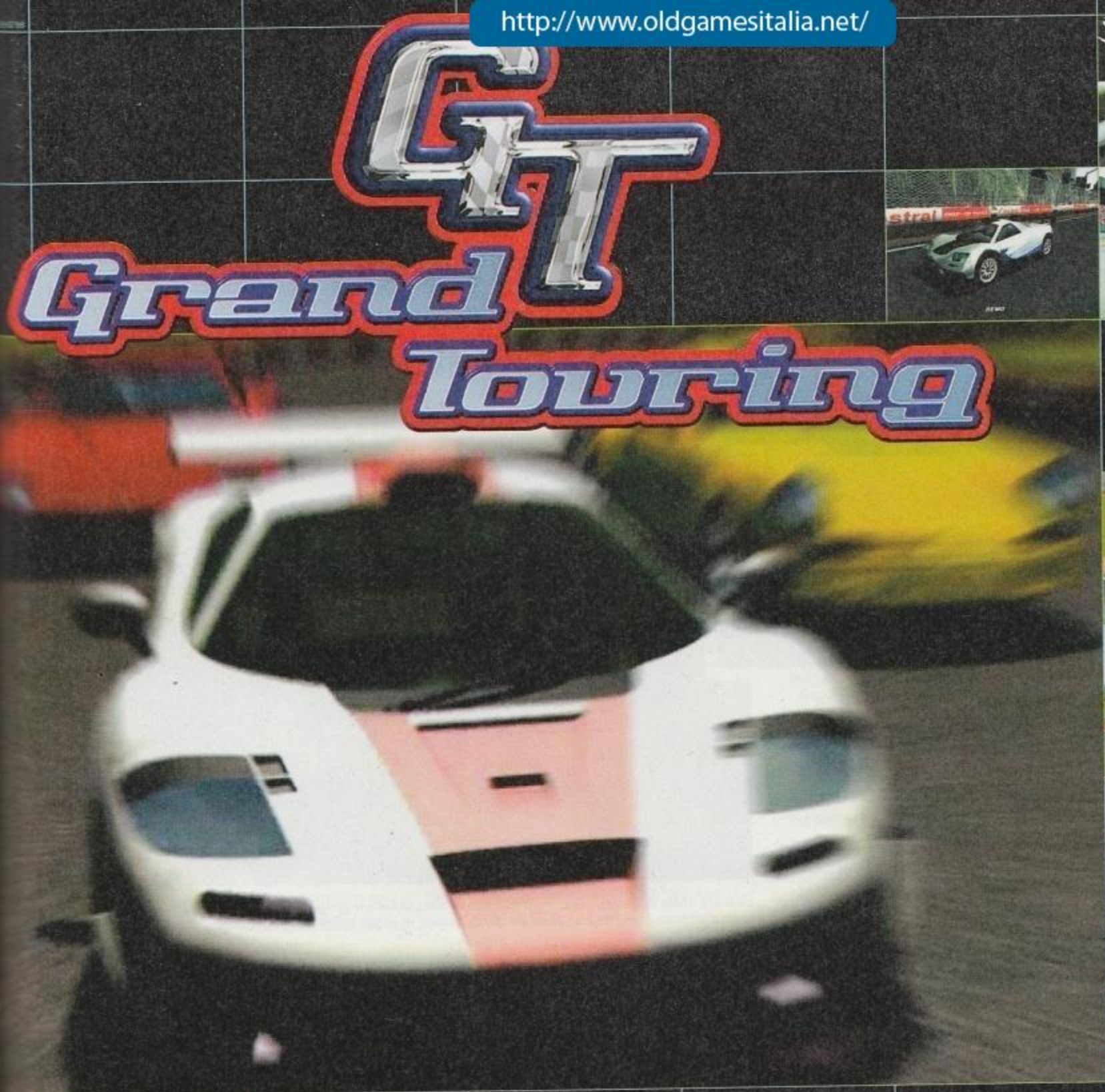
Ci sono pochi dubbi sul fatto che *TAW* sia il miglior simulatore di volo ad ala fissa oggi disponibile. Fatta eccezione per il modello di volo, che rimane una spanna sotto a quello di F15 della Jane's (e forse è un bene!), *TAW* non ha concorrenti sotto nessun profilo. Pur riproponendo pressoché integralmente il motore grafico di *ADF*, vi aggiunge una sezione tattica e delle campagne iper-dinamiche che, da sole, valgono il prezzo dell'acquisto. Non possiamo pertanto che invitare chi si fosse già procurato *ADF* a fare ancore un piccolo sforzo economico e ad assicurarsi la felicità eterna: certo, un comportamento più corretto da parte della D.I.D. avrebbe giovato più alla sua immagine e, contemporaneamente, al nostro portafoglio...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GT Grand Touring



Oltre 20 tracciati, 20 diverse macchine e 12 piloti ognuno con il proprio sistema di guida.

4 differenti piste su cui gareggiare.

LE MACCHINE PIU' VELOCI, I CONCORRENTI PIU' INTELLIGENTI.

Una gara automobilistica tra bolidi veramente degni di questo nome che richiedono una mano esperta per non incorrere in continui testacoda. Quattro diverse piste; tra imponenti foreste e pericolosi dirupi, sul percorso cittadino, su un circuito circolare e infine il più difficile di tutti quello di montagna.

- Possibilità di gareggiare contro 16 avversari simultaneamente.
- Modalità Multiplayer fino a 8 giocatori via Lan e Internet.
- Scelta dell'angolazione della telecamera per un'ottimale visione del replay.
- Opzioni per una configurazione completa della vettura.

www.cidiverte.it

dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SANITARIUM

L'allegro inizio dell'avventura: in un manicomio nato da un incubo gotico, con un pazzo che sbatte la testa contro un muro lordo di sangue e uno strano angelo di pietra che ci fissa minacciosi...

Accade di rado, ma quando accade è sempre una festa: un titolo per nulla pubblicizzato, scarsamente noto, certamente atteso senza molte aspettative si rivela un successo inaspettato. Mentre i "padri" di questo genere di sorprese resteranno per sempre *UFO: Enemy Unknown* e *Fallout*, ancora oggi possiamo ringraziare la nostra buona stella ogni volta che il nostro cammino ci gratifica con una nuova scoperta di questo tipo. E *Sanitarium*, senza dubbio, si colloca ai primi posti di questa peculiare classifica.

Sanitarium è un'avventura nel senso più classico, sotto molti aspetti diretta discendente dei tempi gloriosi in cui titoli come *Gabriel Knight I* o *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* regalavano a piene mani rompicapo e emozioni. La struttura del gioco è semplice e lineare, e non vincerà certo premi per la sua originalità, ma, come nei più brillanti esempi della propria tradizione, è semplicemente uno strumento per immergere il giocatore in un affascinante mondo tutto da esplorare, e in una trama dai risvolti inquietanti che non lesina i colpi di scena.

Una breve introduzione filmata in CG ci lancia nel cuore del gioco. Durante una notte piovosa un'anonima figura esce di corsa da un laboratorio e, dopo essersi messa alla guida di una potente vettura, chiama al telefonino uno sconosciuto interlocutore per metterlo al corrente di una "grande scoperta" appena avvenuta. Poco dopo la macchina sbanda a causa della pioggia, e finisce in un burrone con un orrendo schianto. Buio.

Il gioco inizia con il risveglio del protagonista (noi) in un luogo uscito da un incubo gotico: un manicomio più simile a un carcere medievale che a una moderna casa di cura, popolato da statue di angeli e demoni, inferriate, pareti di pietra sbrecciata e ossessivi sgocciolii d'acqua salmastra. I pazienti del manicomio sembrano essere al di là di ogni possibile aiuto, consumati da ossessioni innominabili e incubi a occhi aperti. Uno di loro batte ritmicamente la testa contro un muro già lordo di sangue, mentre altri vagano qua e là sbavando e recitando cantilene incomprensibili. Peggio ancora, il povero malcapitato non ha più alcuna memoria sulla propria identità o sul proprio passato, mentre il suo volto, forse a causa dell'incidente, è celato da pesanti bendaggi.

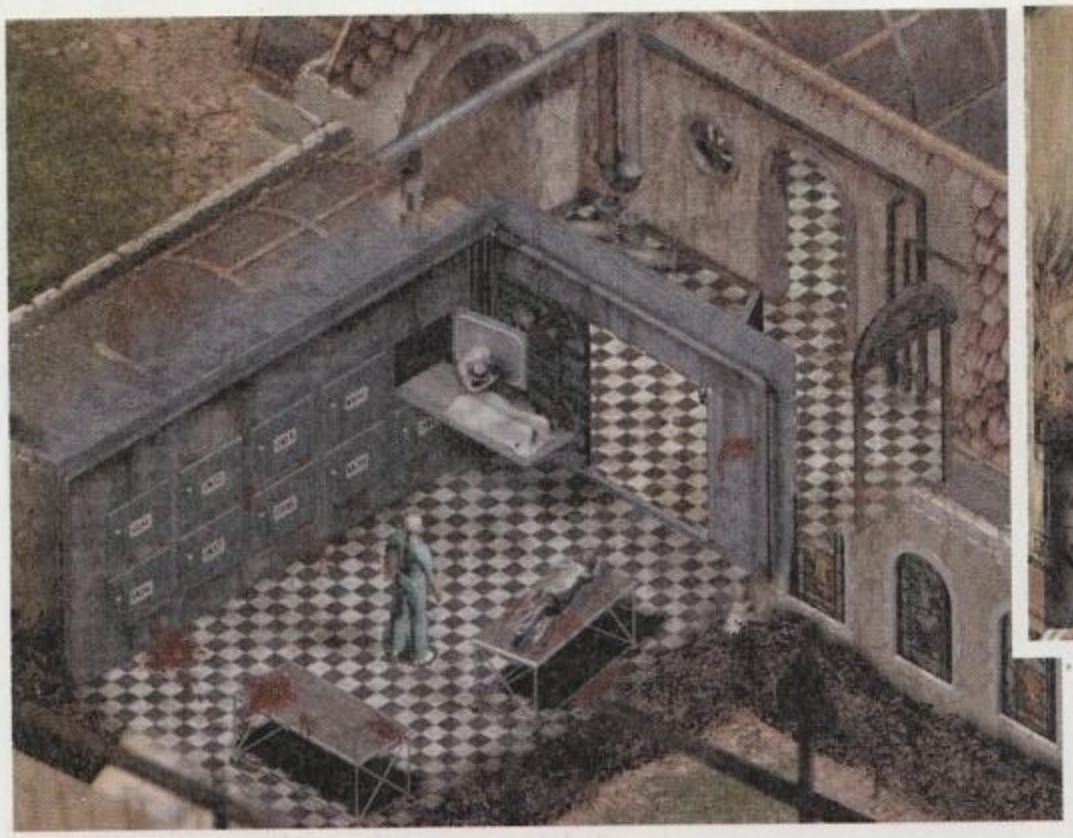
L'anonimo smemorato apprende ben presto di essere ospite dell'allucinante "casa di cura" già da parecchio tempo, e di essere vittima di una notevole varietà di problemi mentali. Tra questi il più grave è il verificarsi di allucinazioni vividissime e inquietanti, il cui contenuto appare essere la rielaborazione data dall'incoscio di fatti traumatici dolorosi rimossi dalla memoria del protagonista. Ma quando tali allucinazioni iniziano ad assumere una consistenza e una verosimi-

Un esempio dell'evoluzione della difficoltà degli enigmi. A sinistra, il giocatore deve orientare le tubature così da indirizzare l'acqua in modo appropriato. A destra, più avanti nel gioco, è necessario interpretare la logica aliena di questa apparecchiatura prima di provare a usarla.

Casa DreamForge
Sviluppatore ASC Games
Distributore NP
Prezzo NP

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Tra le gelide pareti di un obitorio abbandonato, un vecchio sepolto vivo e il cadavere congelato di una donna saranno le nostre uniche guide per uscire dall'incubo!

glianza tali da mettere in pericolo la sua stessa vita, il povero smemorato non può fare a meno di iniziare a chiedersi se la sua incredibile situazione non nasconda una verità ben più orrenda e complessa.

La struttura di gioco e l'interfaccia utente sono, come abbiamo detto, estremamente tradizionali. L'avventura si dipana attraverso una serie di "capitoli", ognuno dei quali rappresenta un'ambientazione chiusa e ben definita. Il protagonista deve raccogliere e utilizzare oggetti, e risolvere enigmi legati alle caratteristiche specifiche dell'ambientazione che caratterizza un dato capitolo, e tali oggetti non sono trasferiti da un capitolo all'altro. Ognuno di essi, in definitiva, rappresenta una "miniavventura" a sé stante.

Sebbene per la maggior parte gli enigmi da risolvere riguardino il consueto "usa l'osso con il cane", sono sempre molto logici, e ben intessuti sia con la trama che con l'ambientazione. I "capitoli" sono di difficoltà progressiva, e mentre nel primo si ha a che fare con una manciata d'oggetti e due o tre rompicapo da risolvere, quelli più avanti presentano mondi più complessi e un maggior numero di problemi. Per questa ragione *Sanitarium* offre una graduale introduzione alle avventure a chi affronta questo genere per la prima volta. Qua e là troviamo anche qualcuno di quei rompicapo logico-meccanici che in passato funestavano titoli come *The Seventh Guest*, ma essi sono misericordiosamente pochi, e insolitamente azzeccati.

I veri punti di forza di *Sanitarium*, però, sono la trama e l'ambientazione. È difficile rendere adeguatamente il coinvolgimento e il senso del meraviglioso che il gioco è in grado di offrire, perché ciò implicherebbe parlare di cose che devono invece restare misteriose fino alla loro scoperta da parte del giocatore (e anche nella scelta delle immagini di queste pagine ci siamo volutamente limitati a quelle ambientazioni che il personaggio incontra nei primi minuti di gioco). Ciò che possiamo dire è che la missione di *Sanitarium* è la ricerca di sé stessi, e della verità sugli avvenimenti che ci hanno condotto in questa allucinante situazione. La memoria del protagonista ritorna a poco a poco, e in modo confuso e frammentario, attraverso una lunga serie di stacchi filmati di ottima qualità. Questi filmati hanno una qualità "rovinata", con righe sulla pellicola, salti di montaggio e momenti di "fuori fuoco" – uno stile grafico che ricorda, per esempio, le sequenze dei titoli di film come *Seven* o *Spawn*.

L'unico appunto che possiamo muovere alla trama è che la conclusione dell'avventura prevede una specie di scena d'azione secondo noi un po' fuori luogo, laddove un momento di tensione o "rivelazione finale" sarebbe stato meglio. Ma, nel complesso, non resterete delusi, soprattutto perché il grande mosaico della memoria perduta si compone definitivamente solo nelle ultimissime fasi del gioco, tenendovi fino alla fine immersi nel mistero e con il fiato sospeso.

L'unico vero difetto del gioco è la sua brevità. Da un certo punto di vista *Sanitarium* dura esattamente quanto deve durare – e una maggiore longevità avrebbe inutilmente diluito l'idea che lo anima. Ma il prezzo da pagare per l'intensità di questa esperienza è un'avventura che probabilmente finirete in meno di una settimana. A parte questo, un bug potrebbe impedirvi di terminare il secondo capitolo (a noi però non è successo). In ogni caso, la ASC ha già rilasciato un *patch* che troverete a http://www.ascgames.com.

Infine, la grafica di *Sanitarium* è semplicemente splendida, non solo per i magnifici fondali renderizzati (con un uso eccellente di una palette di soli 256 colori), ma anche per la creatività con cui i progettisti della Dreamforge hanno ideato le varie ambientazioni da incubo – ambientazioni caratterizzate da una logica interna assolutamente aliena per una mente sana, ma perfettamente adeguata se considerata come base di in un mondo nato da un sogno delirante!

Vincenzo Beretta

Come abbiamo detto, l'unica seria critica che possiamo muovere a *Sanitarium* è la sua brevità. Un giocatore determinato può risolvere il gioco in una ventina d'ore, e naturalmente la rigiocabilità è praticamente nulla. D'altro canto, la trama, l'atmosfera e la veste grafica sono di prim'ordine, e il viaggio attraverso i paesaggi e gli eventi allucinati del gioco è senza dubbio memorabile - molto più di quanto accada con titoli magari più longevi. Alla fine, la scelta risiede solidamente sulle spalle dell'acquirente. Per noi *Sanitarium* è stata l'occasione di vivere una delle esperienze videoludiche più intense della nostra "carriera", ed è valso ogni biglietto da diecimila speso per la sua confezione postmoderna. Se però per voi il rapporto lira/longevità è prioritario, allora forse fareste meglio a rivolgervi alla solida sicurezza rappresentata da *Fallout 2*.

THE SEVENTH GUEST

Uscito nel 1993, questo gioco della Trilobyte contribuì, insieme a *Myst*, a lanciare definitivamente il CD come supporto videoludico. L'avventura vedeva il protagonista impiegato nell'esplorazione di una casa gotiheggiante nella quale in tempi remoti erano avvenuti fatti efferatissimi. Il gioco vero e proprio consisteva nell'esplorazione dei vari ambienti della casa e nella risoluzione di una serie di rompicapo piuttosto semplici, ma la qualità della grafica (per l'epoca) e, soprattutto, l'assoluta mancanza di concorrenti, contribuirono a sparorlo in vetta a tutte le classifiche. Il suo seguito, *The Eleventh Hour* (1995), non godette, però, di altrettanto successo.

Sistema Minimo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAND TOURING

Non sembra, ma alla destra della Z3 ci dovrebbero essere il box e i meccanici

Prima che qualcuno si ponga la fatidica domanda, è meglio tagliare la testa al toro e fornire subito la risposta: questo gioco NON È *Gran Turismo*! Vediamo di chiarire definitivamente la questione: quando un appassionato di videogiochi sente nominare *Grand Touring*, è facile che possa scambiarlo con il noto titolo per PlayStation, del quale non si sa quando e se uscirà la versione per PC. Invece i due giochi non hanno niente a che vedere, o quasi. Come si può benissimo immaginare, anche *Grand Touring* tratta di una corsa di macchine, e, per essere più precisi, è la riproduzione di un ipotetico campionato Gran Turismo. Automobili più o meno potenti sfrecciano lungo i tracciati su pista. Si può incontrare la modesta, si fa per dire, Toyota Celica oppure macchine più potenti e dal design più "professionale", come la Mercedes CLK (ma per guidare quest'ultima bisognerà sudare non poche camice). Meglio precisare, però, che da nessuna parte nel gioco si troveranno note precise, con nomi e caratteristiche, che si riferiscono ai veicoli disponibili, ma basta una rapida occhiata per accorgersi quanto le automobili siano simili, se non uguali, ai più noti e originali bolidi da corsa. Siamo di fronte all'ennesimo gioco che vuole inserirsi di prepotenza sia tra i simulatori, sia nell'elenco già ben fornito degli arcade automobilistici, ed è uno dei titolo che dà maggiormente la possibilità al videogiocatore più accanito di immedesimarsi nei panni di piloti che hanno coraggio da vendere, portando il proprio mezzo a velocità folli. La polivalenza tra arcade e simulazione, però, causa una totale diversità tra le modalità di gioco, quasi a delineare due giochi differenti. Il controllo delle vetture tra la simulazione e la modalità arcade, infatti, è totalmente diverso. Chi volesse gareggiare con il solito metodo dei checkpoint si troverebbe una macchina che fa fatica a uscire dalla carreggiata (non che ciò dispiaccia) e che ubbidisce abbastanza bene ai comandi impartiti dall'utente. Cimentandosi poi nella simulazione vera e propria, la situazione cambia radicalmente. A ogni curva, per esempio, la macchina tenderà ad andare per la tangente, per colpa forse anche della pioggia, e per imparare a mantenerla in pista, ci vorrà un po' di tempo. Questo discorso è ovviamente riferito a quando si provano tutte e due le modalità di gioco a distanza di poco tempo. Se invece si è abituati alle simulazioni di Formula 1 o di rally vero e proprio, come *Colin McRae Rally*, o se si tende a giocare per lungo tempo a un solo tipo di gioco, non ci dovrebbero essere grossi problemi.

Nel gioco ci sono un totale di otto tracciati (percorribili anche al contrario) più due nascosti e quattro di allenamento. Le

L'ambiente che circonda i tracciati è curato in maniera precisa e altamente realistica.

Casa	Empire
Sviluppatore	Razorworks
Distributore	Cidiverte Tel.0331-226900
Prezzo	L. 89.900

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Probabilmente bisogna cambiare le lampadine dei fari: non si vede quasi nulla.

macchine a disposizione sono dieci in totale di cui due nascoste, ognuna delle quali è disponibile in un paio di colorazioni differenti, ma ovviamente bisognerà conquistarle; per fare ciò bisognerà vincere, uno alla volta, i quattro campionati disponibili nel gioco.

Cominciando a giocare, la prima cosa che salta subito all'occhio è l'inserimento della prima marcia (usando il cambio automatico) solo al massimo dei giri, con conseguente slittamento dei pneumatici e perdita di aderenza.

Prima di prendere il via a una gara di un campionato, bisogna affrontare, dopo una sessione di pratica, ben dodici giri di qualificazione, forse un po' troppi. Durante la simulazione, i pneumatici, come del resto la meccanica generale, subiscono danni più o meno lievi, evidenziati da due appositi indicatori, influenzando non poco il comportamento della macchina; con una sosta ai box, il cui tempo dipende dalla gravità dei danni, si può riparare il mezzo e riprendere la corsa.

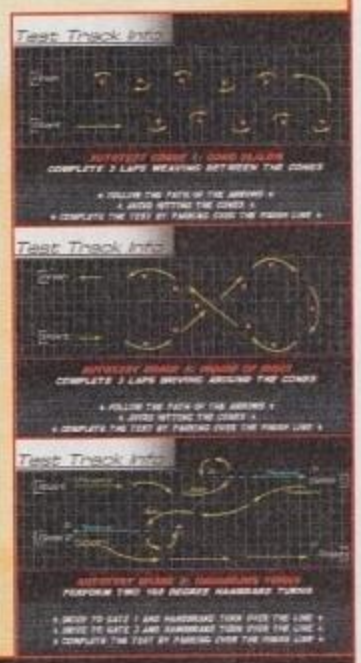
Passiamo ad esaminare la parte grafica. Quasi impeccabile, non c'è che dire; minuziosa la riproduzione delle automobili che rispecchiano la realtà nei minimi dettagli. Il paesaggio che circonda i tracciati è cosparso di palazzi, cartelloni pubblicitari e gradinate per il pubblico; peccato per gli alberi fatti a x, ovvero composti da due piani incrociati, come quelli di *Colin McRae Rally* per intenderci. Da citare, per notevole cura ed effetto, sono le nuvole di polvere che si alzano quando i pneumatici dovessero finire sullo sterrato, evidenziando notevoli effetti di trasparenza. Le visuali a disposizione del pilota sono molte, alcune addirittura inutili per una guida sicura, ma estremamente suggestive per la visione del replay.

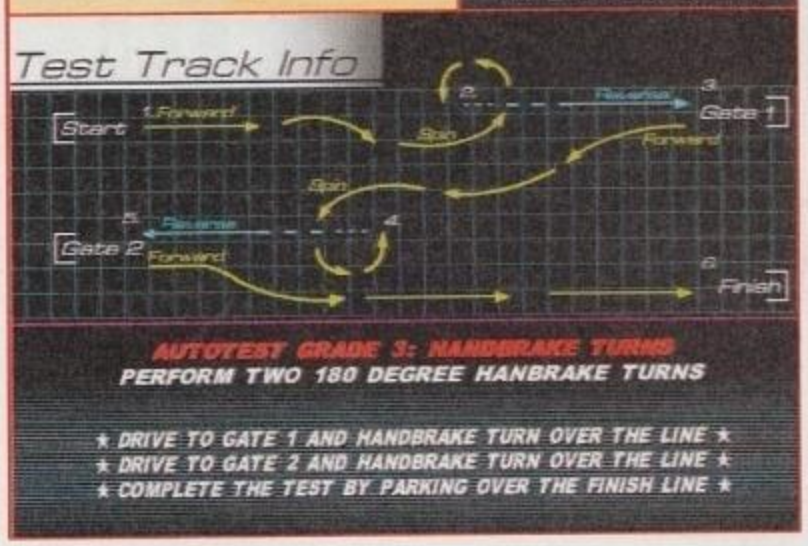
Le condizioni atmosferiche sono riprodotte abbastanza bene e durante il campionato verranno scelte a caso le situazioni del tempo tra sereno, notte, pioggia o neve: i soffici fiocchi di neve che cadono leggeri sono fatti decisamente bene, peccato che non rimangano sull'asfalto a formare un tenero e lindo manto nevoso in contrasto con un cielo cupo proprio delle condizioni atmosferiche più ostili. Quello che finalmente si vede migliorato, o per meglio dire, si sente migliorato in un gioco del genere è la parte che riguarda il sonoro: infatti, non molti programmatori reputano che il sonoro, in un gioco di macchine, svolga un ruolo fondamentale. Forse sarà anche vero ma, nonostante il rumore dei motori non sia proprio eccezionale, quello che in *Grand Touring* fa rimanere a bocca aperta è il sonoro relativo agli agenti atmosferici, in particolar modo il rumore dei tuoni che rimbombano nell'aria, e i rumori che fanno capire quanto la nostra automobile sta andando in pezzi. Piccola nota: non servirà a nulla, ma con l'utilizzo della visuale esterna della macchina si può vedere il pilota, che fino a oggi è stato "sottinteso" nella maggior parte dei simulatori di guida... comunque sia, sono sempre poligoni in più da disegnare!

Walter Mantovani

SCUOLA GUIDA

Tra le modalità di gioco disponibili in *Gran Touring* c'è la possibilità di prendere confidenza col mezzo, guidando in uno spazio appositamente attrezzato; qui si è liberi di tentare di stabilire un nuovo tempo record facendo lo slalom tra i mitici birilli, o più semplicemente ci si può "affiatare" al meglio con la propria auto. Infatti, il comportamento delle auto varia da vettura a vettura ed è diverso anche tra la modalità arcade e la simulazione, ed è consigliabile configurare la propria macchina in modo da avere un perfetto controllo su di essa. Questo "campo pratica" capita proprio a fagiolo.





Grand Touring offre, in definitiva, una vasta gamma di caratteristiche che si possono adattare al puro giocatore di arcade così come a chi ha bisogno di una maggiore simulazione della realtà. Con una notevole quantità di effetti speciali, forniti ovviamente da una scheda acceleratrice, il dettaglio grafico del gioco mantiene livelli elevati anche su processori non esageratamente potenti (P200 MMX), con relativi effetti d'illuminazione in tempo reale, riflessi e trasparenze. La maneggevolezza dei veicoli risulta difficile (soprattutto usando la tastiera), ma dopo un primo impatto negativo e un po' di pratica la situazione migliora decisamente e per chi ha la fortuna di possedere un bel volante i problemi si ridurranno notevolmente.

Sistema Minimo

Carlos Sainz è stato due volte campione iridato (90-92) con Toyota.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MOTO RACER 2

CAPOLAVORO ASSOLUTO

Chiaramente si parla di Motocross Madness, il miglior gioco motociclistico arcade che abbia mai girato su una qualsiasi piattaforma videoludica. Divertentissimo, esaltante, sofisticato: il metodo di controllo è quanto di più immediato e intuitivo si sia mai visto, grazie al Sidewinder Freestyle Pro o a un joystick Force Feedback. L'assoluta libertà di talune modalità di gioco fanno spesso dimenticare al giocatore di essere parte di una competizione e non di rado ci si trova a gironzolare solitari effettuando salti mozzafiato incuranti degli avversari. *Motocross Madness*, poi, è un gioco che mette il giocatore di fronte a avversari finalmente credibili, in quanto soggetti a cadute e marchiani errori quanto i giocatori umani. Caratteristica, questa, che manca quasi totalmente dai vari giochi di guida presenti sul mercato e *Moto Racer 2* non fa, purtroppo, eccezione.

Con *Moto Racer 2*, l'accoppiata vincente Electronic Arts/Delphine Software International cerca di replicare il successo del campione di vendite *Moto Racer*. Il titolo originale, al momento della sua uscita, lasciò il mondo dei videogiocatori a bocca aperta grazie al suo straordinario aspetto grafico e alla sua immediata giocabilità. Con questo seguito, la DSI ha fatto nuovamente centro.

Uno dei maggiori meriti di *Moto Racer* è stato quello di rinverdire un genere caduto da tempo nel dimenticatoio. I giochi motociclistici erano ormai lontani nella memoria dei giocatori, ma grazie all'incredibile successo della produzione DSI il genere ha subito un'impennata notevole. Giochi belli e meno belli (più un capolavoro assoluto) hanno visto la luce nell'ultimo anno, soddisfando così la brama di velocità dei centauri digitali.

Moto Racer 2 (MR2) riprende l'immediatezza del suo predecessore in maniera perfetta, offrendo un gran numero di piste e di modalità di gioco diverse.

Scorrendo nei menu del gioco, si nota come *MR2* si avvalga delle più recenti tecnologie offerte dai produttori di hardware per videogiochi: l'accelerazione tridimensionale, tramite l'API Direct3D, è ampiamente configurabile per adattare il gioco al PC di ogni giocatore. Si potrà giocare *MR2* ad altissime risoluzioni, con effetti di antialiasing stupefacenti, oppure a risoluzioni meno dettagliate che nulla tolgono, però, alla giocabilità e al divertimento offerto da questo titolo. Non manca, inoltre, un valido supporto per i joystick Force Feedback dell'ultima generazione.

YOU'RE RUNNING FOR THE FIRST PLACE!!!

MR2 è un gioco a impostazione tipicamente arcade, dove il giocatore non deve preoccuparsi troppo della fisica del veicolo. Si tratta molto più semplicemente di scegliere una moto e aprire il gas, impennare, controsterzare fino a raggiungere la vittoria. Per i più esigenti, gli sviluppatori hanno anche inserito una modalità definita "simulazione", dove la moto si comporta in maniera un po' meno immediata e nella quale risulta più facile incorrere in rovinose cadute. Questo metodo di controllo, però, stride parecchio applicato a un titolo che si basa fortemente su uno stile di guida arcade e, in effetti, risulta una scelta un po' forzata.

Le varianti di gioco, nella modalità a singolo giocatore, sono molteplici. Scelto uno tra i tre livelli di difficoltà disponibili, si potrà decidere di effettuare qualche giro di allenamento sui vari circuiti, magari selezionando l'opzione "Time Attack", che mette in pista il sempre utile "corridore – fantasma" replicante il miglior giro effettuato fino a quel

Le ambientazioni non sono molto varie: in realtà sono solo quattro ambienti di gara che ospitano tutti i diversi percorsi del gioco.

La modalità in split screen permette a un numero massimo di quattro giocatori di utilizzare lo stesso PC. Avendo una configurazione di fascia alta è possibile giocare a risoluzioni molto elevate (1024*768) senza apprezzabili rallentamenti e mantenendo comunque un accettabile campo visivo per ogni corridore.

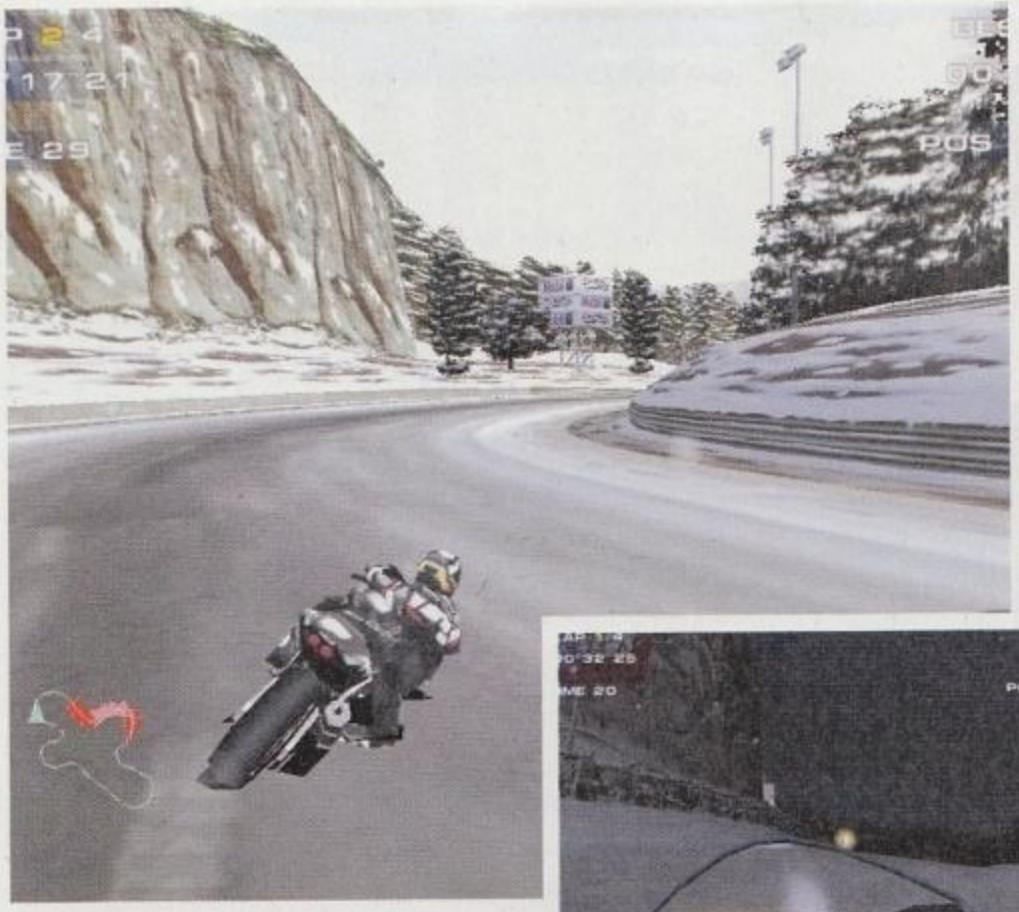
Casa
Electronic Arts

Sviluppatore
DSI

Distributore
C.T.O.
Tel.051-6167711

Prezzo
L. 99.000

http://www.oldgamesitalia.net/



Gareggiare su una moto da strada in queste condizioni non è esattamente una bellezza. Con la visuale dal cupolino, poi... In modalità arcade, per fortuna, è molto difficile cadere, anche se percorsi di questo tipo richiedono comunque una forte dose di allenamento.

momento. Una volta presa confidenza con il metodo di controllo e con la risposta delle moto si può decidere di affrontare una gara singola contro avversari digitali, scegliendo tra le molte piste disponibili, oppure lanciarsi nel cuore di *Moto Racer 2*: i campionati.

Sono inizialmente disponibili quattro campionati: Superbike, otto percorsi per moto stradali; MotoX otto piste per moto da cross; Dual Sports che fornisce quattro percorsi stradali e quattro per fuoristrada. È inoltre presente una modalità definita "Campionato Personale", con otto percorsi che il giocatore può scegliere tra quelli disponibili o creare grazie a un editor presente nel gioco. A mano a mano che si vinceranno i vari campionati si renderanno disponibili nuove opzioni, come la possibilità di correre le piste al contrario, fino ad attivare l'ultimo campionato disponibile: il mitico Ultimate Championship.

Le moto tra cui scegliere sono sedici, otto stradali e otto da cross. Ogni moto ha un suo particolare equilibrio tra aderenza, accelerazione, velocità di punta e frenata. A seconda del tipo di circuito da affrontare, tenendo presenti le **condizioni meteorologiche** della gara, sarà opportuno scegliere il mezzo con l'assetto più adatto per poter sperare in una vittoria. I corridori controllati dal computer, infatti, sono ossi duri fin dal livello di difficoltà intermedio.

Una volta in pista, si nota subito un impatto grafico ottimo. Sebbene alcune texture di contorno (per esempio quelle degli alberi ai bordi del circuito) risultino un pochino sgranate, il dettaglio della pista e dei corridori è molto elevato. Lo stupore per la grafica lascia presto il passo alla frenetica rincorsa per la prima posizione, raggiungibile solamente grazie a una buona conoscenza dei diversi percorsi, a una buona dose di impennate e a una concentrazione assoluta, specialmente giocando a un livello di difficoltà avanzato. Una volta riusciti nell'intento, però, niente e nessuno potrà distogliere il videopilota dal meritatissimo e superbamente realizzato replay.

Moto Racer 2 offre, in più, un completissimo supporto multiplayer: insieme alle canoniche modalità (LAN, Internet, Modem, Connessione via cavo), *MR2* offre una modalità split-screen che supporta fino a quattro giocatori sullo stesso PC. Si potrà, di volta in volta, decidere se correre gare solo tra avversari umani o con la presenza di piloti gestiti dal computer.

Simone Soletta

CONDIZIONI METEOROLOGICHE

I percorsi di *Moto Racer 2* sono in generale molto vari, anche se le ambientazioni non sono poi molto numerose. Corse notturne, cieli nuvolosi, pioggia e neve aggiungono varietà al gioco. Situazioni che incidono sul comportamento dei mezzi, ma senza per questo risultare limitanti o frustranti dal punto di vista della giocabilità. Gli effetti grafici sono in linea con la realizzazione generale.

Sistema Minimo

SISTEMA OPERATIVO	P166 PROCESSORE
32 RAM	SVGA GRAFICA
4x CD-ROM	100 MB SPAZIO SU HD

8

Moto Racer 2 soddisfa in pieno le aspettative degli estimatori del suo predecessore. La giocabilità è rimasta invariata, tutto il resto si è adeguato a quanto di meglio sia oggi in circolazione. Pochi i difetti riscontrati: la modalità simulativa è in generale poco interessante e gli avversari sono forse un po' troppo bravi. Tra i maggiori pregi, invece, si può segnalare un supporto multiplayer veramente completo e un editor di percorsi che non mancherà di aumentare la già elevata longevità di questo titolo. Sicuramente un gioco divertente e immediato, che terrà gli appassionati di questo genere incollati ai monitor fino all'ultima impennata. Di contro, gli estimatori delle simulazioni motociclistiche potrebbero storcere il naso davanti all'immediatezza di _Moto Racer 2_, ma _SBK_ della _Milestone_ dovrebbe, presto o tardi, vedere la luce.

Yamaha produce strumenti musicali, componenti PC, stereo, racchette da tennis, motociclette, moto d'acqua...

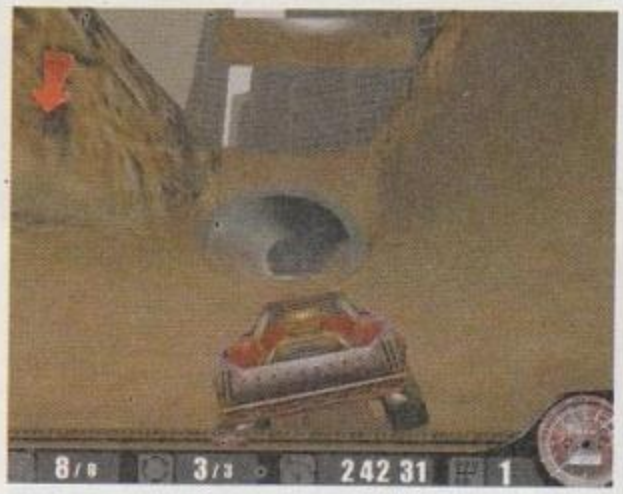
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POWER SLIDE

POD

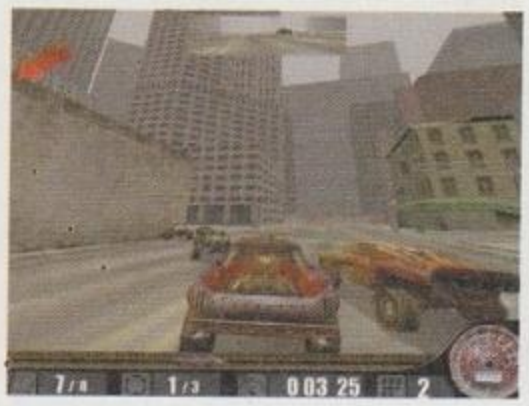
Forse è l'arcade di macchine più conosciuto al mondo, tra quelli ambientati in era futuristica. Si trattava di una corsa per guadagnarsi il posto, l'unico disponibile, su di un'astronave che avrebbe portato il vincitore lontano dal pianeta Io. Durante alcune trivellazioni sulla crosta del pianeta era stato risvegliato un antico virus che in poco tempo stava distruggendo tutto ciò che si trovava sulla superficie, abitanti compresi. Da qui la necessità di lasciare il pianeta il più presto possibile.



Deve fare parecchio freddo in un tracciato con la neve e che si chiama "Freezer".

Siamo nell'anno 2020. Dopo un terribile olocausto ambientale di proporzioni devastanti, al quale solo il 2% della razza umana è riuscita a scampare, l'unico passatempo che rimane ai sopravvissuti è una corsa automobilistica. Ma non è una gara qualsiasi: è pericolosa, è illegale, è una corsa nella quale ogni mezzo è lecito per raggiungere la vittoria. *Power Slide*, a prima vista, può sembrare né più né meno il rifacimento di un arcade futuristico già molto noto ai videogiocatori: **Pod**. Nonostante il fatto che in *Pod* si gareggiava per vincere e salvarsi la vita, mentre in *Power Slide* la corsa non è altro che uno stratagemma per passare il tempo, ciò non implica che in questo nuovo gioco non sia necessario impegnarsi a fondo per tagliare per primi il traguardo. Come in ogni buon arcade che si rispetti, infatti, più si vince e più c'è da vincere. Ogni volta che si completerà un campionato con un numero di punti sufficiente il gioco metterà a disposizione nuove piste (per un totale di dodici tracciati ben architettati) e macchine sempre più potenti, da utilizzare nel campionato successivo, ovviamente più difficile e più lungo del precedente. Sempre sull'argomento percorsi, c'è da segnalare che in seguito alla pubblicazione del gioco sarà disponibile una patch che permetterà di creare quella che viene definita "Custom Cup", ossia darà la possibilità di organizzare campionati composti esclusivamente dalle piste preferite.

Trattandosi del "solito" arcade di macchine, correre solo per vincere può diventare, alla lunga, noioso e ripetitivo. Per questo motivo i programmatori di *Power Slide* hanno pensato bene di aggiungere un tocco di vera originalità. Nascoste nei punti più impensabili e irraggiungibili dei tracciati, infatti, ci sono delle cheat. Dove? Esplorando in lungo e in largo (nonché in alto!!) ogni tracciato capiterà di imbattersi in cartelli verdi e gialli sui quali ci saranno scritte le gabole, con il relativo disegno che rappresenta approssimativamente l'effetto del codice in questione. Per poter abilitare questi trucchi non bisognerà fare altro che digitarli durante la corsa; verrà così attivato l'effetto della particolare cheat inserita, che permetterà alla vostra automobile di volare, sparare, ecc. Alcuni di questi trucchi influiscono direttamente sul comportamento degli avversari e uno degli effetti più divertenti è vedere cosa succede quando i piloti delle altre automobili vengono colti contemporaneamente da un colpo di sonno improvviso. Molto presto lo scopo del gioco muterà: dalla corsa contro il tempo propria di una normale gara d'auto, l'obiettivo diventerà quello di esaminare ogni metro quadrato dei tracciati per trovare il maggior numero possibile di trucchi, per poi divertirsi a sperimentarli da soli o contro gli avversari umani. È d'obbligo però fare due precisazioni: una volta tornati al menu principale, alla fine di una gara, tutte le cheat che sono state trovate e digitate verranno inserite nella sezione delle opzioni dedicata ai trofei conquistati. L'elenco dei trucchi trovati rimarrà memorizzato nelle impostazioni del personaggio, ma ogni volta che si comincerà una nuova gara bisognerà digitare nuovamente



Proprio quello che ci vuole: una corsa tra i grattacieli di una metropoli.

Casa	GT Interactive
Sviluppatore	Ratbag
Distributore	Halifax Tel.02-413031
Prezzo	L. 85.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

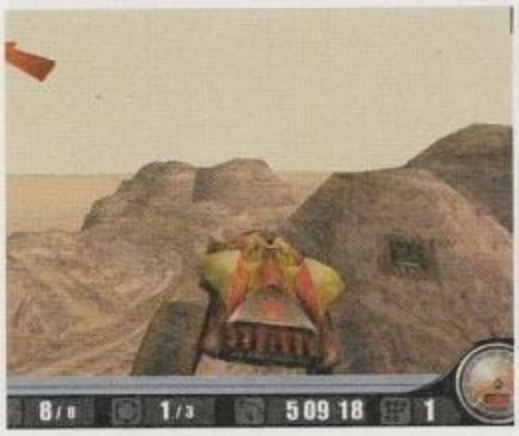
Facendo le gare in miniera ci si trova davanti alcuni imprevisti.

questi codici. La seconda precisazione, sicuramente più importante, è che, utilizzando tali cheat, il punteggio ottenuto, in base alla classifica finale al termine della corsa, sarà ridotto a zero, indipendentemente, appunto, dalla posizione di arrivo. Sempre nella sezione dei trofei, rappresentata da un frigorifero, trovano posto anche i simboli delle vittorie nei vari campionati: già, perché nel mondo post-apocalittico in cui è ambientato *Power Slide* la frutta è un bene molto prezioso.

Veniamo ora a esaminare la parte tecnica del gioco. Il motore grafico utilizzato, il cosiddetto "Different Engine", è qualcosa di eccezionale: il dettaglio degli ambienti, e delle automobili in particolare, è curato in maniera maniacale e la riproduzione delle texture, di qualsiasi materiale si tratti, è pressoché perfetta: sabbia, ghiaccio, neve, asfalto o terra inaridita appaiono estremamente realistici. Nonostante questo non si notano notevoli variazioni alla fluidità dell'azione. Notevole anche la perfezione con cui è stata curata la struttura delle macchine: ogni vettura ha quattro sospensioni indipendenti, che seguendo le asperità del terreno tentano in ogni modo di stabilizzare l'automobile. Di molto effetto sono anche le carrozzerie, totalmente metallizzate, che riflettono i giochi di luce degli ambienti circostanti. Per chi fosse interessato, è giusto precisare che *Power Slide* è uno dei primi giochi che implementano il supporto per le istruzioni 3DNow! dell'ormai popolare K6-2. Un altro dei punti di forza del gioco è sicuramente il multiplayer: IPX, TCP/IP o via modem. Quelli della Ratbag hanno infatti pensato di ampliare la possibilità di giocare in compagnia, permettendo fino a 11 giocatori avversari, quando altri giochi limitavano le competizioni a 4 o al massimo 8 sfidanti. Il divertimento con gli amici è assicurato, soprattutto facendo un generoso uso dei trucchi più meschini.

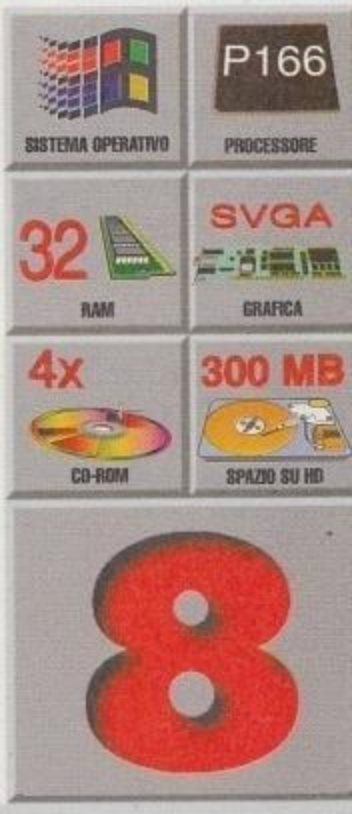
Per concludere qualche piccola osservazione. Innanzitutto, durante un campionato, qualunque sia la posizione in classifica, bisognerà sempre prendere il via dall'ultima posizione della griglia di partenza, e tutte le volte ci sarà bisogno di lottare per guadagnare la testa della corsa. Inoltre, bisogna registrare qualche mancanza nel contesto del gioco, come la completa assenza di opzioni di qualunque tipo relative alle vetture da gara, che non sono modificabili in alcun modo dall'utente, come invece era possibile fare in *Pod* e in moltri altri appartenenti al genere arcade.

Walter Mantovani



Nonostante qualche piccola pecca, *Power Slide* si pone a pieni voti nell'elenco già gremito degli arcade automobilistici. Dal punto di vista grafico è uno dei titoli realizzati meglio fino a oggi. I requisiti consigliati per vedere 'un signor gioco' non sono neanche eccessivi: gira egregiamente su un P200, affiancato da una 3Dfx, senza carenze vistose (tranne quando lo scenario comincia a essere troppo grosso). Il divertimento non mancherà di certo, soprattutto nella modalità multigiocatore, grazie ai "trucchi" forniti all'interno del gioco stesso. Ma, forse, il problema maggiore di *Power Slide* è proprio la sua estrema propensione per il gioco di gruppo, risultando nella modalità in singolo niente più che un buon titolo arcade, senza tuttavia brillare per alcuna caratteristica particolare.

Sistema Minimo



Le Spice Girls sostengono il Girl Power, e Bryan Spice è il regista di Power Rangers: The Movie.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VITÆ

I QUATTRO ELEMENTI

Una delle più note e antiche concezioni sull'origine della realtà e della vita. Ne fa capisaldi del suo pensiero, già nel corso del sesto secolo, il filosofo Empedocle. Secondo la sua teoria terra, aria, acqua e fuoco, animati dall'Amore e dall'Odio sono l'origine rispettivamente della vita e della morte. Ritroviamo più avanti, nel Rinascimento, altre teorie basate sui quattro elementi, fra queste, l'alchimia è certamente la più nota e misteriosa.

EMOZIONI

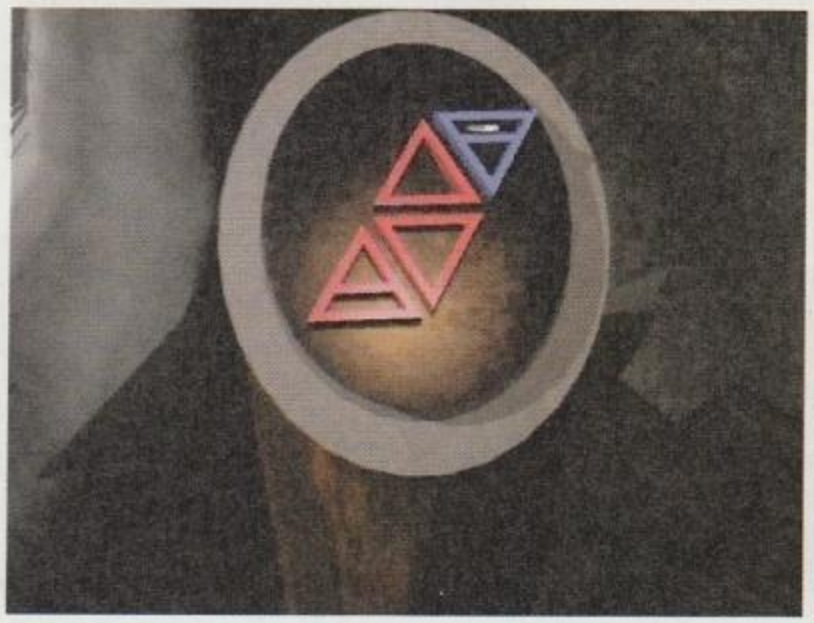
Pur non presentando mostri che balzano nel centro dello schermo o scene di tensione, o di passione o tenerezza, *VITÆ* riesce a far emergere emozioni come stupore e inquietudine, certamente consone alla vicenda del personaggio protagonista del gioco.

Il gigantesco teschio che sovrasta l'isola teatro del primo livello, in una delle cavità oculari sarà possibile trovare l'ampolla della terra.

Parlare di un gioco sviluppato in Italia fa sempre un certo effetto. Sarà l'assuefazione alle mega-produzioni statunitensi, sarà una certa sottile vena patriottica (o provinciale?) tipica degli italiani, tant'è che persino il buon vecchio CD 8x, partecipe del sentimento, ha ingoiato l'argenteo e nostrano supporto ottico con interesse e curiosità inusitati.

VITÆ è un'avventura grafica, assolutamente fuori dal comune, se con "comune" s'intendono le nuove avventure pompate da una 3Dfx, come *Grim Fandango* o *King Quest VIII: Mask of Eternity*. *VITÆ*, in ogni suo aspetto, è sicuramente originale. Lo è nella disarmante semplicità tecnica con cui è realizzata: ci muoviamo, infatti, in ambienti che mostrano grafica 3D pre-renderizata attraverso immagini, video, e animazioni, con un'interfaccia di gioco essenziale gestita a punta di mouse. È originale, poi, nella storia e sceneggiatura: questa, più che raccontare un corso d'eventi, descrive un'esperienza, forse onirica, come sospetta il protagonista al termine del suo viaggio, certamente un balzo "oltre il tempo e lo spazio" come recita il motto sulla confezione del gioco. L'incipit è dato da un folle gesto del protagonista che tenta di impossessarsi delle ampolle che contengono i quattro elementi terra, aria, acqua, fuoco che opportunamente combinati generano la Vita. L'aver separato le radici del mondo, proietta il giocatore in un luogo surreale,

Casa	Dedalomedia Interactive
Sviluppatore	Interno
Distributore	Challenge Multimedia
Prezzo	L. 89.000



Uno degli enigmi più semplice da risolvere, salendo le scale si trovano già i simboli dei quattro elementi nell'ordine corretto.

Gli ambienti del gioco racchiudono e mescolano elementi preistorici o tecnologici come questo ponte meccanico appena "fiorito" dalle acque.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tutto il necessario per fare oggetti in vetro, non ci resta che trovare la materia prima...

bizzarro e assolutamente affascinante, in cui dovrà trovare le ampolle disperse, riempirle dei quattro elementi e riunirle in modo che l'armonia che ordina la vita sia ristabilita. La storia, o "non storia" di *VITÆ*, e il suo dipanarsi nel gioco e tutta qui, nel riscoprire il "valore" degli elementi, (delle cose fondanti la vita) e quindi ricomporne l'unità perduta.

Si procede da una scena all'altra con un clic, quando il cursore, solitamente rotondo, assume la forma di freccia. Il cursore si appiattisce, invece, indicando un oggetto, e a questo punto è possibile raccoglierlo o impostare un'azione su di esso. Altrettanto semplice e lineare è la gestione dell'inventario. Enigma dopo enigma, (con una certa progressione nella difficoltà di soluzione), si attraverseranno, avanti e indietro, i tre mondi che compongono il gioco. Le prove e gli indovinelli da risolvere non saranno sempre semplici, ma certamente mai illogici o pretestuosi; anzi, in alcuni casi, come per la ricostruzione dell'ampolla di vetro o la soluzione del gioco delle "Torri di Hanoi", le soluzioni saranno basate su elementari conoscenze di chimica o matematica. La grafica sempre molto curata, e alcuni stacchi di musica o effetti sonori, contribuiscono a creare un'atmosfera intrigante e coinvolgente e fanno di *VITÆ* un gioco capace di suscitare **emozioni** e di toccare alcune corde inconsce, raramente sfiorate, negli ultimi anni, nell'ambito del mercato videoludico.

Matteo Camisasca

INTERVISTA AI "CREATORI DELLA VITA"

VITÆ è prodotto da Dedalomedia Interactive una società veneta con sede a Cittadella. Abbiamo posto loro alcune domande sul gioco e sui progetti futuri. Ringraziamo particolarmente Ersilia Babolin, che si è presa carico di soddisfare la nostra curiosità.

Innanzitutto presentaci il team di Dedalomedia Interactive.
Il team di Dedalomedia Interactive è composto dal Grande Capo, alias Roberto De Rossi, che è uno dei soci di Dedalomedia; da Giancarlo Cherubin, Gabriele Bordignon e Stefano Pattaro programmatori di tutte le nostre produzioni; infine da Raffaella Bendi, grafico, e da me, Ersilia Babolin, sceneggiatrice e grafico. Fanno parte del team, anche se a 13 km di distanza, le "ranocchie" di Red Frog, che hanno realizzato parte della grafica di *VITÆ*: Enrico Gramatica, Pippo Castagna e Roberto Bovo.

***VITÆ* non è il vostro primo gioco. Puoi raccontarci cosa vi ha spinto a produrre videogiochi e puoi descriverci il vostro cammino, passando per *Evocation* fino a *VITÆ*?**
L'idea di realizzare videogiochi è nata attorno al 1993 da alcuni soci di Dedalomedia che volevano provare a cimentarsi con una produzione più divertente rispetto a ciò che fino ad allora avevano realizzato. Non c'è stata una spinta particolare, piuttosto una grande curiosità e una sorta di sfida a creare qualcosa in un campo che prometteva di dare molte soddisfazioni. Così è nato il primo *Evocation*, realizzato da un solo grafico (Enrico Gramatica, realizzatore anche di *VITÆ*), e con pochi mezzi, che fu un successo. Sulla scia dell'entusiasmo per il primo prodotto sono stati realizzati *Evocation 2* (su floppy e su CD), *Right on band*, *Blindness* e *VITÆ*, sempre cercando di conoscere, approfondire e utilizzare tecniche nuove e sceneggiature accurate. Tutto senza dimenticare, comunque, la passione, che ha sempre contraddistinto la realizzazione dei nostri lavori, e lo sforzo comune di tutto il team.

Perché la scelta di mettere il tema della Vita e dei quattro elementi come sfondo al videogioco e di svilupparlo con una narrazione ricca di simbolismo e accenni filosofici?
La decisione di affrontare un tema così particolare come quello di *VITÆ* è nata dopo tantissimi ripensamenti. Una cosa è sempre stata certa, almeno dal momento in cui io ho iniziato a scrivere sceneggiature per Dedalomedia: la logica innanzitutto. Una trama poteva anche essere fantastica o surreale ma non doveva mai mancare una logica di gioco che chiunque potesse comprendere. Inoltre io sono convinta che, se possibile, ogni gioco debba insegnare qualcosa, anche se non necessariamente concetti filosofici troppo elevati. I quattro elementi e le loro combinazioni per dare origine alla vita, sono gli argomenti base dell'alchimia. Si tratta di un tema apparentemente semplice di cui molti non conoscono il significato, e da cui partono e si diramano quasi tutte le teorie alchemiche. Spiegare una scienza complessa come l'alchimia non è cosa facile, ma perché non provare almeno a comprendere la teoria che ne sta alla base? Da qui tutto lo sviluppo della sceneggiatura in questo senso. Ovviamente parlando di concetti ancora oggi ammantati di mistero e non completamente spiegati, era quasi un obbligo inserire nel racconto simboli ed elementi tratti da questo stesso argomento.

Uno sguardo nel vostro futuro. Avete nuove idee o progetti già in fase di sviluppo, magari con un "concept" diverso da *VITÆ* che è fondamentalmente un'avventura?
Al momento stiamo lavorando a un progetto con una delle più grandi aziende al mondo nella produzione di parchi gioco, la Antonio Zamperla S.p.A. realizzatrice di gran parte delle giostre di Eurodisney. Si tratta di simulatori hardware, collegati fra di loro in rete (Internet compresa), per i quali stiamo sviluppando dei giochi in 3D che sfrutteranno le nuove schede. Basta così!! Vi abbiamo già svelato troppo...

Un'ultima domanda, ormai di rito, il futuro del divertimento elettronico sarà sugli schermi dei nostri PC o su qualcosa di dedicato, come le console? Avete progetti di conversione dei vostri giochi su PlayStation, N64 o Dreamcast?
Personalmente penso che il futuro propenda più verso il PC piuttosto che le console, per il semplice motivo che, a nostro avviso, il divertimento sempre più si chiamerà interattività e non soltanto giochi, ma anche Internet, programmi semplici per fotoritocco (e stampa), chat, ecc. Tutte cose che su console non sono così semplici da realizzare. Riguardo alle conversioni, al momento no, ma, chi lo sa, forse prossimamente...

Sistema Minimo

VITÆ colpisce favorevolmente. Seppur tecnicamente semplice, questo non ostacola, anzi aiuta, una narrazione, che fa della chiave simbolica il suo punto di forza e fascino. I requisiti di sistema sono ovviamente modesti, con una nota di riguardo al CD-ROM, la cui velocità può essere fattore critico per godere pienamente di filmati e animazioni. L'8x succitato non sempre è stato all'altezza. Si rimarca volentieri l'idea e l'originalità del progetto, la particolare bellezza estetica di alcune scene e la capacità di coinvolgere con un'atmosfera davvero singolare. Gli adagio e i motti sulla vena creativa degli italiani hanno davvero ragione di esistere, e *VITÆ* ne è la conferma.

The Fifth Element è un videogioco pubblicato da Ubi Soft

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

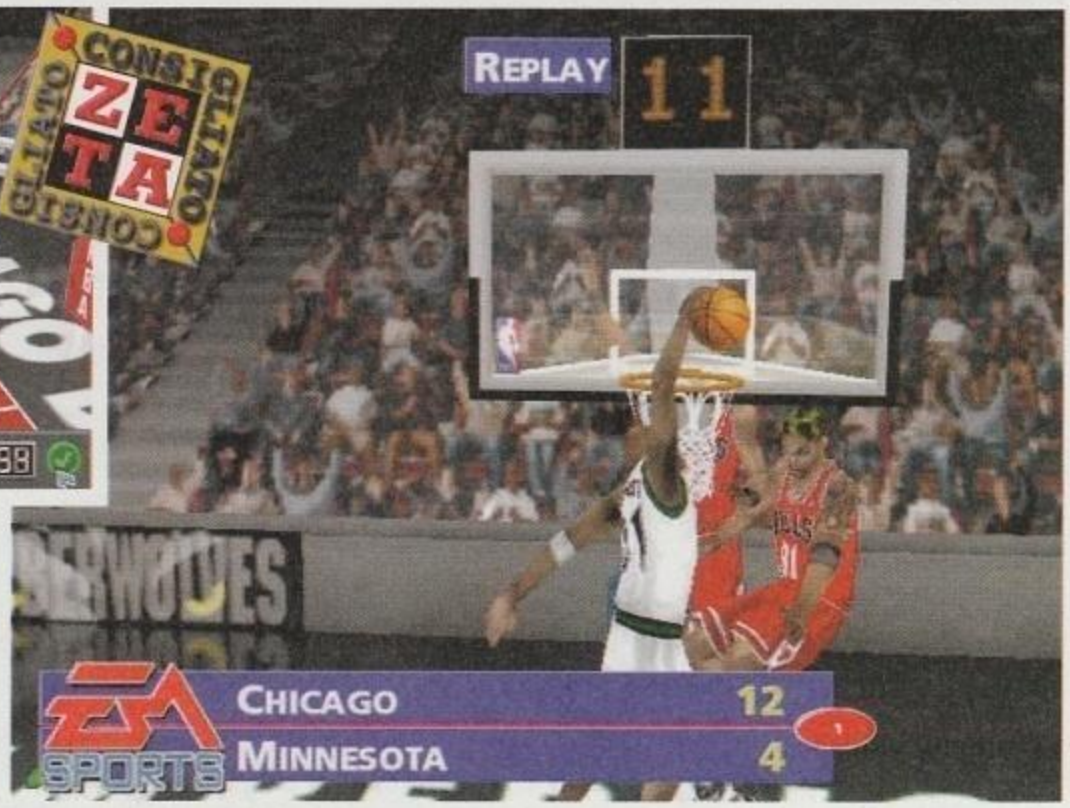
http://www.oldgamesitalia.net/

NBA LIVE 99

NBA

Molti anni fa, negli anni '60 per la precisione, fu fondata una nuova lega chiamata ABA che cercò di contrastare l'assoluto dominio della NBA. Giocatori del calibro di Julius Erving, il leggendario Doctor J, Moses Malone (suo futuro compagno nei Philadelphia 76ers) e George Gervin, giocarono per parecchi anni in questa lega che non aveva un contratto televisivo e che dovette soccombere, nel 1976, al potere della NBA.

Si possono rigirare gli angoli delle telecamere a proprio piacimento, scegliere l'altezza e utilizzare una delle 25 telecamere che seguono la palla.



Kevin Garnett l'anno scorso ha firmato un contratto pluriennale per l'astronomica cifra di 126 milioni di dollari. Quest'anno, il buon "The Kid" ha segnato 18.5 punti conditi da 9.6 rimbalzi con 1.8 recupero a partita.

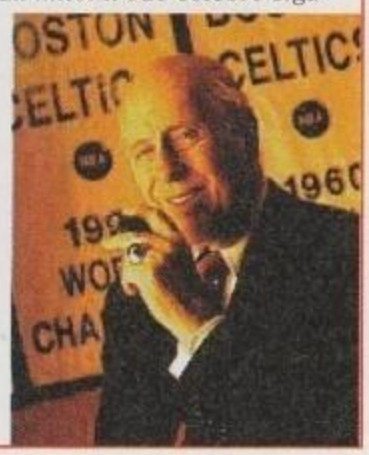
L'ultimo *NBA Live 98* era, sostanzialmente, un bellissimo gioco di basket al quale mancava solamente una cosa: fischiare i falli alla squadra gestita dal computer nella modalità single-player. Ai programmatori della EA si chiedeva di ricreare sui nostri monitor una "frequenza" di fischi più che accettabile e al tempo stessa realistica: missione perfettamente riuscita in questo *NBA Live 99*, visto che anche alle squadre gestite dal computer sono regolarmente fischiate tutte le scorrettezze fatte in campo. Ogni partita della NBA riserva sempre momenti di alta spettacolarità, offrendo un grande show sia offensivo, sia difensivo. La simulazione della EA incarna completamente questa filosofia, dedicandosi a mani aperte allo "showtime". Le gradite novità implementate dalla EA sono numerose e in grado di accontentare le richieste dei più esagitati fan dell'NBA: passando in rassegna le più importanti, vi farà piacere sapere che sono state migliorate le animazioni dei cestisti, che il gioco è completamente localizzato in italiano (anche la telecronaca con il parlato di Guido Bagatta), che le stoppate sono più facili da eseguire, che possiede, in generale, una miglior Intelligenza Artificiale e un nuovo assetto dei livelli di difficoltà.

ROOKIE CONTRACT

Le animazioni presenti in questo titolo della EA sono a dir poco sensazionali, tanto che vi chiederete spesso se si è accesa la televisione invece che il monitor. L'utilizzo delle texture è a dir poco eccezionale, raggiungendo una qualità incredibile: i giocatori, oltre a vantare le facce riprodotte con i tratti somatici caratteristici, dispongono di una definizione della muscolatura semplicemente reale. Il risultato conseguito è magnifico e basteranno pochi secondi per restare incantati dalla fluidità, dalla varietà e dall'ottima realizzazione delle animazioni dei vari Garnett, Robinson, Marbury, Barkley e compagnia bella, che sembrano fatti, invece che di texture, di carne e ossa. In versione bitmap, il simpatico "verme" Dennis Rodman mostra, oltre alle solite capigliature variopinte, gli innumerevoli tatuaggi che coprono ogni centimetro della sua pelle. Le arene dell'NBA sono ricostruite con una cura incredibile e con dovizia di particolari e, finalmente, il famigerato pubblico "cartonato" si muove con maggiore enfasi e segue con attenzione le prodezze dei propri beniamini.

IL MAGO DELLA NBA

Red Auerbach è la persona dietro alla famosa 'dinastia' dei Celtics negli anni '60, l'artefice della trasformazione di una grande squadra in un mito. Il suo celebre sigaro appartiene alla storia del basket: lo ha sempre acceso in occasione di ogni importante vittoria. Nei primi anni del suo regno i Celtics erano competivi ma non vinsero mai il titolo NBA. Con l'acquisizione di Bill Russell nel 1956, la squadra di Boston cominciò a vincere un numero di anelli che è ancora record. Un altro colpo mitico di Red Auerbach fu l'acquisizione di Larry Bird, scelto con un anno d'anticipo, aspettando una stagione intera per averlo. Il suo record più prestigioso sono i nove anelli NBA che vinse dal '59 al '66, di cui otto di seguito. Ricordare tutte le onorificenze di Auerbach è impossibile. Già nell'68 entrò nella Hall of Fame, per i suoi successi come allenatore.



Casa	Electronic Arts
Sviluppatore	Interno
Distributore	C.T.O. Tel.051-6167711
Prezzo	L. 99.900

Nate Archibald è stato il primo e unico a vincere nello stesso ann

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Scottie Pippen, nella passata stagione, ha saltato 35 partite a causa di un infortunio al piede. L'ala dei Bulls è unanimamente considerato come il giocatore più versatile dell'NBA: grazie alla sua potenza fisica e alle sue lunghe braccia, Scottie riesce ad arrivare ovunque...

Bellissimi i riflessi sul parquet dei faretti e dei cartelloni pubblicitari a bordo campo. Ma se l'aspetto visivo è incredibile, la stessa cosa si può dire anche della sua controparte sonora, che presenta ottime musiche hip hop e una valida telecronaca affidata al commentatore televisivo Guido Bagatta che, a parte qualche espressione un po' troppo abusata (vedi i famigerati "la scarica" o "la spara via"), è stata realizzata brillantemente. *NBA99* presenta la solita marea di menu e di modalità delle passate edizioni, con piccole aggiunte e migliorie. Il gioco è stato ottimamente localizzato in italiano, presentando innumerevoli dati sui campionati **NBA** dal 1980 al 1998, con dettagliate schede dei giocatori comprendenti le statistiche dei punti, rimbalzi, falli, assist, altezza, peso, università e persino i soprannomi. Si possono creare i giocatori, modificarne le caratteristiche, disputare i play-off, una stagione regolare, scambiare i cestisti senza alcuna limitazione, rifare da capo i draft e addirittura creare delle squadre personalizzate immettendo il nome, scegliendo il logo e il colore delle maglie. Gli americani, si sa, hanno una vera e propria malattia per le statistiche e in *NBA99* si potranno persino calcolare a proprio piacimento addirittura i punti per minuti giocati.

BIRD EXCEPTION

Un altro grosso miglioramento riguarda le stoppate, che nel vecchio *NBA98* erano facili da subire ma difficili da rifilare al computer: finalmente, si potrà inchiodare al tabellone il mastodontico Shaq...

Un'altra nota lieta riguarda l'IA dei giocatori, anch'essa molto sviluppata e migliorata, che vede le squadre giocare in un certo modo, prediligendo determinati schemi e difese particolari, come dimostrano gli Utah Jazz ancorati perfettamente al **"pick and roll"**. L'abilità della Cpu è stata nuovamente calibrata rendendo i primi due livelli facilissimi, e facendo diventare più "umano" il livello "superstars". Le squadre rispecchiano completamente i valori reali dell'ultimo campionato pro, come accade agli Orlando Magic guidati da Penny Hardway, che si rivelano devastanti in attacco ma mediocri in difesa. Stupendi sono i **movimenti** e le azioni dei giocatori sul parquet: per ulteriori delucidazioni, date un'occhiata ai contropiedi in transizione degli Utah Jazz, con il buon Karl Malone come ultimo rimorchio...

Infine, sono notevoli le strategie utilizzabili dai novelli allenatori alla Phil Jackson o alla Pat Riley, che in difesa potranno sperimentare taglia fuori, rimbalzi aggressivi, raddoppi nelle marcature, sottoponendo gli avversari a marcature punitive, a difese speciali che chiudano le linee di passaggio. In attacco, dando sfogo alla propria fantasia si potranno creare dei giochi particolari (magari una nuova versione del triangolo offensivo di Tex Winter, assistente dei Bulls) oppure lasciare i propri campioni improvvisare sul parquet.

Raffaello Rusconi

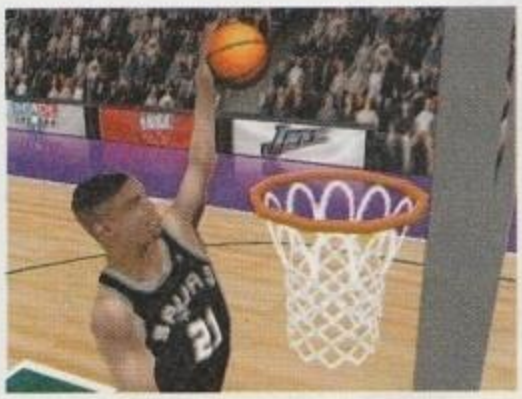
PICK AND ROLL

Questo è il gioco tipico degli Utah Jazz che ha reso celebre in tutto il mondo le gesta del dinamico duo Stockton-Malone. Il "pick and roll" è semplicemente un gioco a due in cui il palleggiatore (Stockton) sfrutta un blocco di un compagno (Malone) per mettere la difesa in difficoltà andando a penetrare, tirando o scaricando la palla: Magic e Kareem erano un'altra coppia celebre per questo tipo di giochi a canestro. L'intesa pressoché perfetta dei due giocatori degli Utah Jazz si ripercuote anche nella vita privata: i due hanno aperto insieme una concessionaria d'auto ribattezzata per l'occasione "Stockton to Malone"...

MOVIMENTI

NBA 99 richiede un joypad a 8 tasti per sfruttare "alla grande" le enormi potenzialità di questo gioco: oltre al solito turbo, si rivela molto utile in attacco il tasto per il passaggio diretto, che apre letteralmente in due le difese avversarie. A livello hardware, per gustare fino in fondo questa meraviglia cestistica, si consiglia un P266 con una Voodoo2. Provato su un P200 con una 3Dfx normale, *NBA 99* girava ottimamente presentando eccellenti riflessi di luce, ma evidenziando qualche piccolo rallentamento nelle mischie sotto canestro.

Sistema Minimo



NBA Live 99 è "la simulazione" di basket per eccellenza: mai nessun gioco aveva garantito un realismo e una giocabilità come l'ultimo titolo della EA. Una grafica dell'altro mondo e delle stupende animazioni vi faranno gridare al miracolo, pensando di guardare una partita in televisione. In più, la valida telecronaca di Guido Bagatta vi immergerà completamente nell'atmosfera di una vero incontro di basket americano. Forse non avrà l'immediatezza e la semplicità del vecchio *NBA Live95*, ma il nuovo **NBA Live99** è sicuramente la più bella rappresentazione del pianeta NBA su computer. Anche se la stagione attuale è ancora ferma al palo, l'acquisto dell'ultima fatica cestistica EA è d'obbligo per tutti gli appassionati di basket del pianeta e anche per chi non sa cosa sia un canestro.

Lo scorso 2 ottobre, Larry Bird, allenatore degli Indiana, è stato inserito nella Hall of Fame di Springfield.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTUA SOCCER 3

GIOCABILITA'

AS3 sfrutta un joypad a 8 tasti, dando persino la possibilità di "colpire" un avversario. Un riquadro ai piedi del calciatore indicherà il momento propizio per un cross o per un tiro. Le tattiche di gioco inserite sono una decina, e abbiamo riscontrato qualche miglioramento nelle gestione della palla da parte della Cpu. Ora, davanti al portiere, l'attaccante eviterà, quasi sempre, di passare la palla al compagno fuori dell'area per l'improbabile bomba nel sette. Purtroppo, in *AS3* non è facile trovare nel mezzo uomini in grado di ostacolare la manovra degli avversari: normalmente, le difese saranno aperte e allungate, in completa balia delle ripartenze degli attaccanti. Insomma, speriamo che in *AS4* l'AI sia migliore.

Toldo si prepara a rinviare ai suoi difensori: grazie a questa visuale si può avere una stupenda panoramica dello stadio Franchi di Firenze.

Nel mondo dei videogiochi sportivi, gli ultimi due titoli della EA Sports dedicati al calcio (*Fifa98* e *World Cup*) hanno monopolizzato le attenzioni di tutti gli appassionati, riuscendo a proporre una simulazione degna del gioco più bello del mondo in virtù di una giocabilità stellare e di una grafica sbalorditiva. A parte qualche piccola imperfezione riscontrata nella taratura dell'intelligenza artificiale delle squadre e dei portieri, successivamente migliorati in *World Cup*, la serie presentata dalla EA ha mietuto consensi e innumerevoli premi presso la stampa specializzata. I ragazzi della EA sono riusciti laddove altre case di software hanno fallito, rivitalizzando il genere delle simulazioni calcistiche, un po' troppo logore e stantie e troppo spesso attaccate allo stereotipo del calcio "ping-pong". Nel panorama videoludico mondiale, il ruolo di anti-*Fifa* spetta alla serie *Actua Soccer* che, anche quest'anno, non riesce a segnare il gol più importante in questa infinita sfida con il colosso americano di San Mateo. Il gioco è decisamente valido sotto molteplici aspetti, grazie a un ottimo motore grafico piuttosto veloce e versatile, infinite opzioni, numerosi campionati in cui competere e una **giocabilità** discreta. Si potrà obiettare, come nelle precedenti versioni, che *AS3* ha un taglio molto "arcade", improntato più al divertimento immediato che alla simulazione vera e propria. Se una partita giocata a *World Cup* riesce a ritrasmettere le stesse emozioni di un match visto in televisione, una partita ad *AS3* fa pensare, invece, a qualche famoso cartone animato giapponese, dove il centravanti parte dalla propria area di rigore, dribblando con incredibili serpentine gli avversari immobili come blocchi di cemento, segnando grappoli di gol con poderose bombe all'incrocio dei pali. La Gremlin sembra ispirasi alle gesta dei protagonisti della leggendaria serie giapponese "Captain Tsubasa" (Holly e Benji in Italia): infatti, con un solo giocatore è possibile arrivare in area di rigore e tirare la classica "legnata" in grado di piegare le mani del portiere avversario. Questo è imputabile, al cento per cento, alle scelte dei programmatori che hanno preferito e, preferiscono tuttora, creare un gioco di calcio dal ritmo frenetico, veloce e al tempo stesso nevrotico. Certo, *AS3*, come hanno dimostrato i brillanti dati di vendita (soprattutto nella madrepatria), ha uno stuolo di fedeli fan, ma in Italia e nel resto dell'Europa il dominio di *Fifa* è stato nettissimo.

Grandiosa parata del portiere: ha rischiato il collo in questo difficile intervento...

IL DERBY

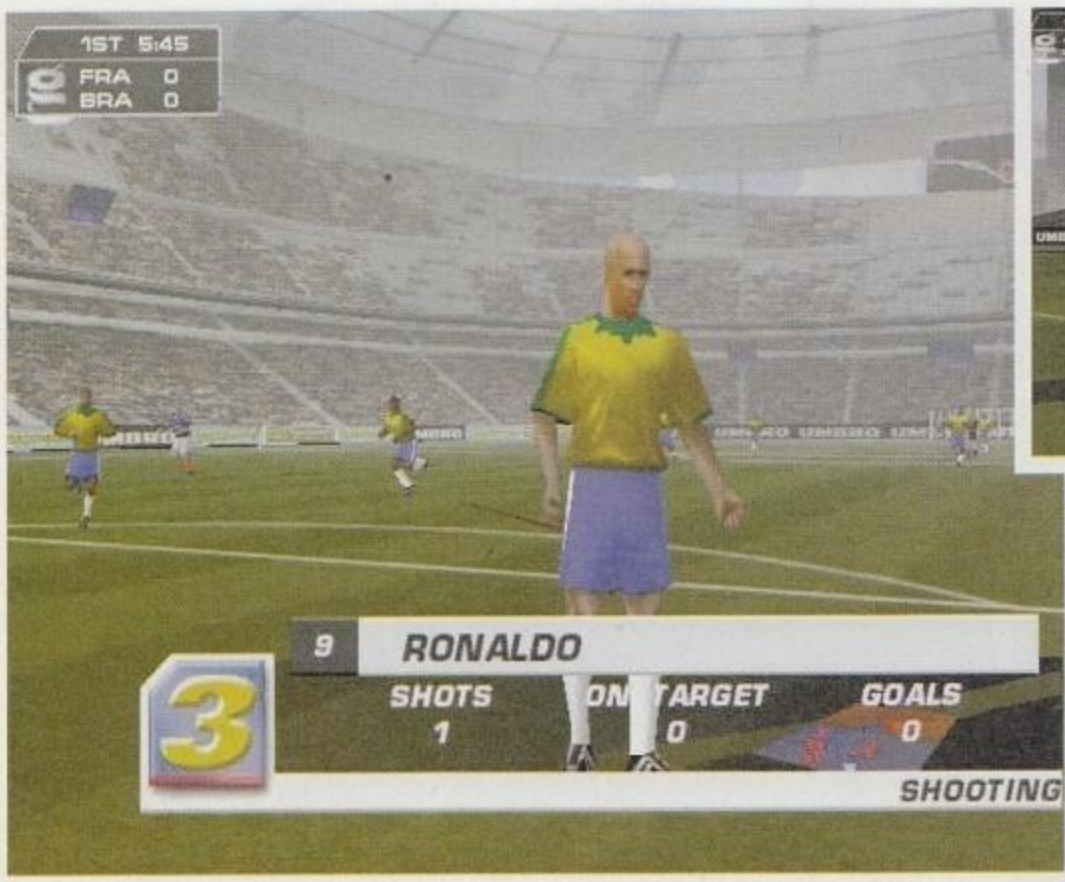
Il sistema di controllo implementato è stato ulteriormente modificato e migliorato rispetto alla passata edizione, con l'aggiunta di alcune giocate ispirate da *ISS*

Casa	Gremlin
Sviluppatore	Interno
Distributore	Cidiverte Tel.0331-226900
Prezzo	L. 79.900

I testimonial di AS3 sono Bierhoff per la Germania, Ba per la Francia

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il povero Ronaldo ha preso qualche colpo di troppo: sicuramente, questo non è un periodo fortunato per il campione brasiliano.

PRO64 e da *Fifa98*: sono stati inseriti dribbling ubriacanti, scatti brucianti, finte di corpo, stupende rovesciate e sforbiciate all'incrocio oltre alla possibilità di effettuare veloci triangolazioni in grado di aprire in due le difese avversarie. Gli ingredienti per un ottimo gioco ci sono tutti, ma il sistema di controllo dei giocatori e l'intelligenza artificiale dei calciatori pongono quest'ultima realizzazione targata Gremlin un abbondante gradino sotto lo standard creato dalle produzione EA, e anche al tanto "bistrattato" *Sega Woldwide Soccer* della Sega, un calcio arcade dalla giocabilità fenomenale. Il punto di forza della serie Actua è da sempre la velocità di gioco, molto superiore al diretto avversario della EA: i calciatori, indipendentemente dalla potenza del proprio computer, schizzano da una parte all'altra del campo rincorrendo la palla, proponendo azioni di gioco molto concitate con continui ribaltoni. Ciò testimonia, ancora una volta, la bontà del motore grafico tridimensionale inventato alla Gremlin e ulteriormente progredito in quest'ultima sua incarnazione. Anche su computer non molto **potenti** e poco accessoriati il gioco è molto fluido e veloce, proponendo il suo caratteristico ritmo incalzante e frenetico. I movimenti dei calciatori sono ben realizzati grazie all'ottimo uso del motion capture, in particolare nei convincenti tuffi dei portieri. Un secondo punto a favore di *AS3* è rappresentato dall'immediatezza dei comandi e dall'estrema facilità nell'eseguire tutti i tiri e passaggi: la curva di apprendimento dura giusto il tempo di prendere familiarità con i tasti del joypad. In *AS3*, tutto è stato studiato per risultare immediato, per procurare divertimento e grandi emozioni ai videogiocatori. La Gremlin offre un numero impressionante di opzioni in grado di soddisfare le esigenze del calciofili più raffinati: si potranno disputare il campionato italiano (Serie A e B), quello inglese (Premiership, la prima e seconda division), quello francese, tedesco, spagnolo, portoghese, brasiliano, argentino, belga, scozzese e statunitense. In più, come ciliegina sulla torta, è stata aggiunta un'ulteriore selezione dei team più prestigiosi dell'Europa e del Sudamericana (quali Galatasary, Dinamo Kiew, FC Croatia, Slavia Praga, Colo Colo ecc.). I dati tecnici parlano di oltre 450 squadre inserite con la possibilità di editarne delle altre a proprio piacimento, di un database con più di 10.000 calciatori disponibili, ognuno con le proprie caratteristiche tecniche-fisiche, e di un potente editor in grado di ricreare qualsiasi calciatore: sono cifre più da simulazione manageriale come *Scudetto* che da "normale" gioco di calcio.

Raffaello Rusconi

POTENTI

L'ottimo motore grafico offre le seguenti opzioni: software (risoluzioni da 512x384 fino a 1024x768), con scheda 3D (da 512x384 fino a 640x480) oppure Direct3D (800x600 come massimo). Si potrà giocare nel mitico Old Trafford, al Nou Camp, a Wembley, a San Siro e in altri 30 stadi, tutti realizzati con oltre 1000 poligoni e con un grande spiegamento di texture. I campi, in generale, godono di ottimi effetti di luce e di ombre, permettendo di giocare in ogni condizione meteorologica (dalla pioggia battente al sole infuocato). Le fluide animazioni dei calciatori sono realizzate con più di 500 poligoni e con oltre 200 riprese di motion capture. Per caratterizzare al meglio i calciatori da un punto di vista somatico, sono stati implementati più di 50 visi e teste, senza però raggiungere il realismo mostrato da altri giochi sportivi (*NHL99* in primis). Il gioco dispone di 10 telecamere in grado di coprire tutte le azioni di gioco: le migliori rimangono quelle isometriche.

Il giudizio sulla serie *Actua Soccer* è sempre lo stesso: ottimo motore grafico, eccellente velocità, una marea di opzioni a disposizione del giocatore e un discreto controllo dei calciatori sul campo da calcio. Il nuovo *AS3* non sfugge a questa ferrea legge mettendo in evidenza una grafica ulteriormente migliorata e un'intelligenza artificiale decente, ma il tutto senza raggiungere i livelli del maestoso *World Cup*. Premettendo che il gioco è un "arcade" e non una simulazione, *AS3* è consigliato a chi vuole divertirsi con un titolo giocabile, immediato, dal ritmo frenetico e senza "troppe" pretese hardware. In più, la telecronaca in italiano realizzata da Daniele Massaro è la classica chicca che potrebbe valere l'acquisto. Ci troviamo di fronte a una valida alternativa allo strapotere dei vari *Fifa*.

Sistema Minimo

Nel 1855 nacque la prima società di calcio nel mondo: lo Sheffield Football Club.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIFA 99

Roberto Baggio in un inedita rappresentazione del cattivo di turno. Chiamatelo "coniglio bagnato" e vedrete di cosa è capace di fare in campo.

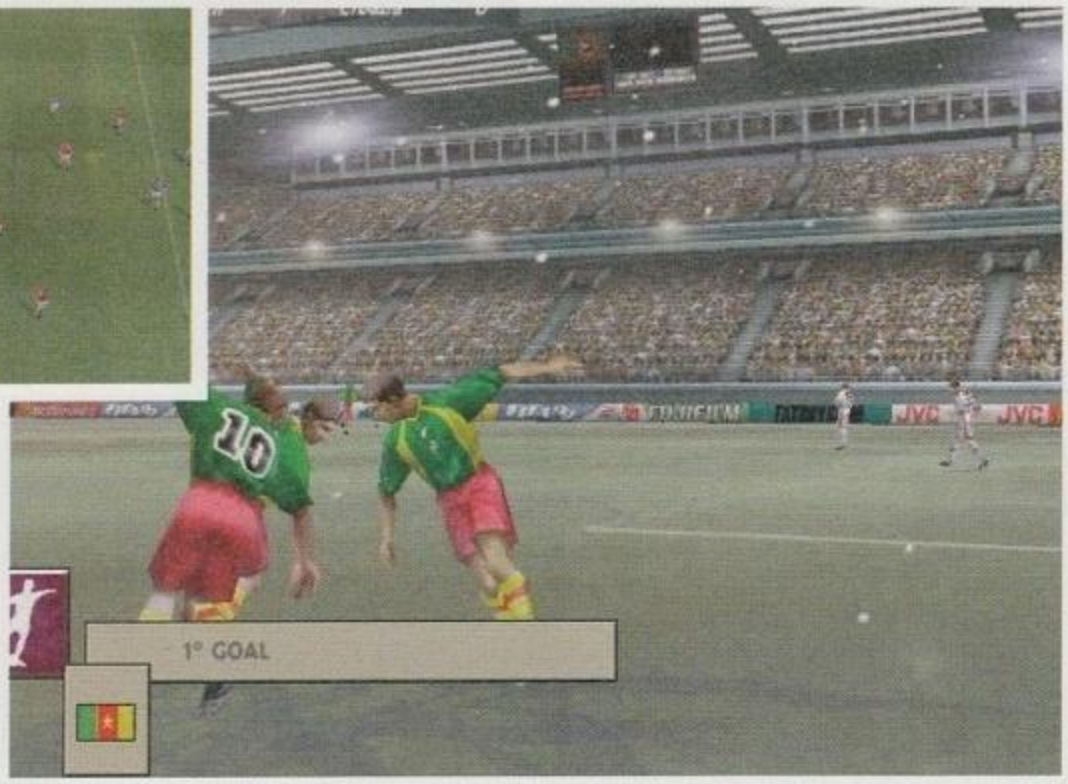
Durante l'ultimo anno Electronic Arts ha proposto al pubblico dei videogiocatori ben tre titoli della serie FIFA. Dopo la delusione di *FIFA 97*, le sorti della più diffusa e apprezzata serie di simulatori calcistici è stata risollevata da *FIFA 98 – Road to the World Cup*, titolo che ha riscosso un grande successo grazie alla sua giocabilità e a un aspetto grafico veramente all'avanguardia. In occasione dei Campionati del Mondo di Francia, EA ha quindi proposto una versione riveduta e corretta del suo titolo di punta, intitolata *World Cup 98*, che offriva nuove caratteristiche, una velocità di gioco adattabile a ogni giocatore e un livello di difficoltà un pochino più serio. *World Cup 98*, sebbene molto simile al suo predecessore, risultava molto più giocabile e divertente, e con alcuni tocchi di classe, come la possibilità di giocare le finali dei mondiali precedenti, al punto da renderlo un titolo comunque consigliato. Ora, dopo neppure un anno dall'uscita *FIFA98-RTWC*, fa la sua comparsa nei negozi *FIFA 99*. L'ennesimo appuntamento con il calcio EA Sports.

PARTITA FINISCE KUANDO ARBITRO FISCHIA

FIFA 99 si presenta con la solita, bellissima, introduzione animata che caratterizza tutti i giochi sportivi della serie. Lo schermo dei menu è assolutamente in linea con l'elevatissima qualità grafica che accompagna ogni titolo sportivo di Electronic Arts. Le opzioni di gioco sono le solite ma, finalmente, viene fornita la possibilità di creare coppe e campionati personalizzati. In aggiunta, viene offerta una "Superlega Europea", dove le venti squadre più blasonate del vecchio continente si possono sfidare tra loro, ospitate nelle fedeli ricostruzioni dei loro stadi. È ancora presente una semplice modalità di compravendita dei giocatori, che permette di trasferire calciatori tra le moltissime squadre di club presenti (in totale 220 team diversi).

Per quanto riguarda il multiplayer, non è ancora supportato, purtroppo, il gioco via Internet, a causa dell'elevata quantità di dati che devono essere scambiati tra i computer connessi. Restano quindi le canoniche opzioni di gioco via Rete Locale, connessione diretta via cavo e modem.

Cominciando una nuova partita amichevole, giusto per proiettarsi subito nel vivo del gioco, ci si trova di fronte a un impatto grafico molto convincente. Le animazioni dei giocatori sono ancora più realistiche di quanto non fossero nei titoli precedenti, i giocatori stessi hanno altezze differenti (chiaramente un Roberto Baggio sarà meno agevolato



I simpatici calciatori africani, incuranti della neve che sommessamente cade sul terreno di gioco, inscenano questa danza di gioia per il gol appena segnato

Casa	EA
Sviluppatore	Interno
Distributore	C.T.O. Tel.051-6167711
Prezzo	L. 99.900

Simulare è una mania: sul sito EA Sports si può comporre il proprio album di figurine di FIFA99

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

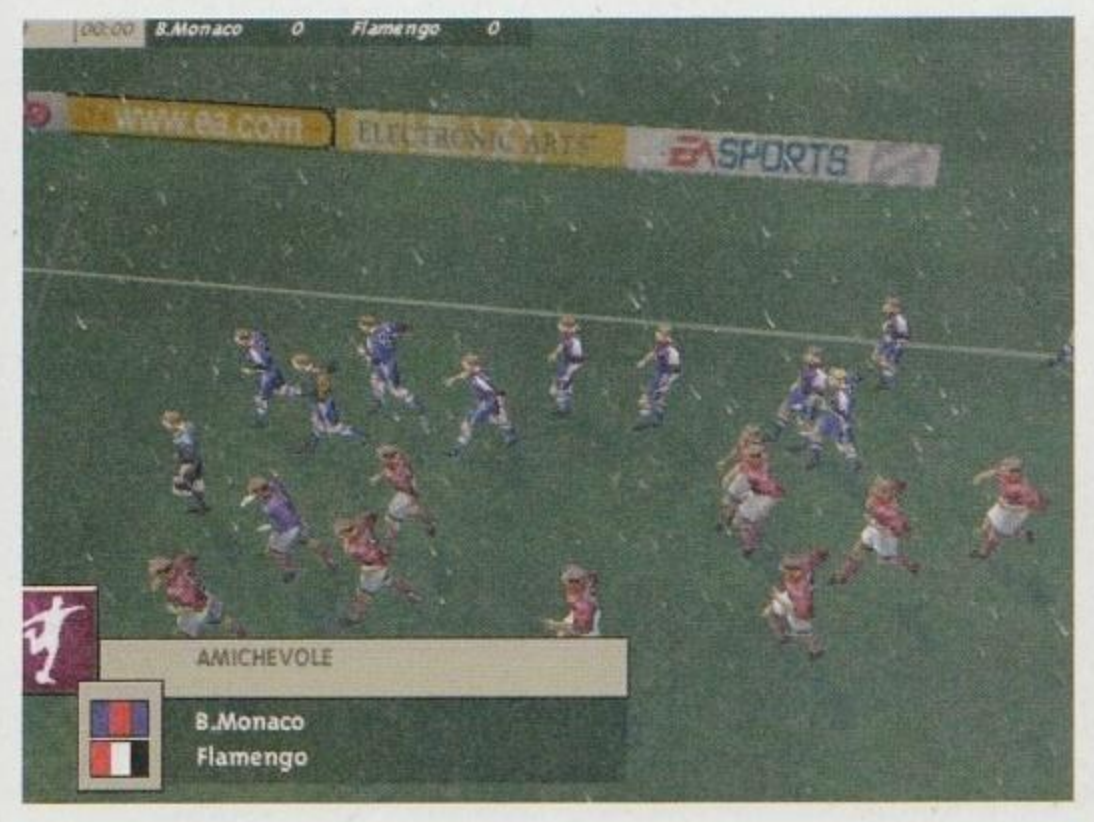
http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco l'editor grafico dei giocatori. Peccato non si possa guarire in anticipo la caviglia di Montella, che sta lasciando col fiato sospeso la maggior parte dei fantacalcisti del lo Studio Vit.

nei colpi di testa di Zamorano) e sono finalmente presenti gli effetti meteorologici che caratterizzavano le versioni PlayStation dei titoli precedenti. Ma dal punto di vista della giocabilità?

I NODI VENGONO AL PETTINE

FIFA 99 introduce alcune migliorie importanti: innanzitutto i giocatori non sono "ancorati" alle bellezze del motion capture: questo permette, per esempio, di variare la direzione di corsa o effettuare uno scatto in maniera immediata e veloce. Tutto il gioco, in generale, risulta più agile. Gli attaccanti, finalmente, sono in grado di proteggere la palla dagli attacchi alle spalle dei difensori e di effettuare arresti di petto più rapidi ed efficaci. Le "mosse speciali" sono più o meno le stesse e sono state mantenute le caratteristiche aggiuntive introdotte da *WC98*, come la possibilità di cambiare formazione "al volo" e la disponibilità di quattro azioni speciali da richiamare durante il gioco: raddoppio di marcatura, tattica del fuorigioco in difesa, scatto in diagonale e sovrapposizione del terzino in attacco. Non è purtrop-



Un amichevole a Monaco di Baviera. Non poteva certo mancare un accogliente clima da Bundesliga.

MIGLIORAMENTI

Sveliamo qui i pregi e difetti delle ultime edizioni di *FIFA*.

FIFA 97

Un titolo da dimenticare: difficilmente si poteva fare peggio: non solo è praticamente ingiocabile, ma la realizzazione tecnica di base è molto approssimativa. Sintomatica la lentezza con la quale i giocatori si preparano al tiro: un'animazione inutile che permette al difensore avversario di intervenire e soffiare tranquillamente la palla all'attaccante di turno.

FIFA 98 – Road to the World Cup

È uscito un anno dopo la débâcle di *FIFA 97*. I miglioramenti sono incredibili: un motore grafico all'avanguardia fa da contorno a un gioco veramente ben fatto, con moltissime squadre di club e una giocabilità molto elevata. Spiccano, dal punto di vista delle novità: la possibilità di eseguire passaggi filtranti, finte e colpi speciali. Si possono effettuare, inoltre, semplici operazioni di compravendita dei giocatori. Il difetto principale è un'eccessiva semplicità, che porta a vere e proprie goleade giocando contro il computer anche a livelli di difficoltà avanzati. I portieri sono facilmente battibili ed escono dalla porta poco e male. I colpi al volo, inoltre, sono macchinosi e, alla resa dei conti, inutili, specialmente i passaggi, le "torri" di testa e i pallonetti. Dal punto di vista difensivo, infastidisce parecchio il fatto che il PC commetta pochissimi falli e che abbia costantemente la meglio sui difensori controllati dal giocatore. Quando un avversario punta la porta spesso è impossibile fermarlo. A volte, oltretutto, il gioco non mette immediatamente a disposizione del giocatore l'uomo più adatto a intervenire nell'azione. Il tempo necessario per cambiare giocatore e intervenire è spesso causa di un gol subito.

FIFA 98 – Road to the World Cup PATCH

La pubblicazione di questo aggiornamento ha permesso ai giocatori di avvalersi di un'Intelligenza Artificiale più evoluta e di una maggiore difficoltà del gioco.

FIFA World Cup 98

L'immancabile gioco dei mondiali, sebbene già con il predecessore si potesse giocare la più seguita manifestazione sportiva del mondo. Il gioco presenta diverse innovazioni: i portieri escono meglio e sono più realistici negli interventi, respingono in affanno palloni difficili e capita che un tiro violento s'insacchi nonostante l'intervento degli estremi difensori. Il metodo di controllo è più immediato e convincente: i giocatori rispondono ai comandi in maniera più pronta. Vengono introdotte le tattiche multiple, attivabili tramite la pressione di un pulsante in qualunque momento del gioco. Con una combinazione di tasti si può anche attivare movimenti particolari di alcuni giocatori, come un raddoppio di marcatura immediato sul portatore di palla o lo scatto in profondità dell'attaccante centrale. La difficoltà generale è calibrata meglio e il computer a livello "Campione" è veramente un osso duro. Finalmente i colpi al volo sono ben realizzati. Permangono difetti di giocabilità: si può saltare un avversario utilizzando le finte, anche se queste rallentano troppo la corsa del giocatore (favorendo pertanto il recupero del difensore) e il loro elevato numero crea molta confusione; i difensori rubano sempre la palla intervenendo alle spalle degli attaccanti, i compagni di squadra seguono poco l'azione lasciando gli attaccanti soli al proprio destino, specialmente nel gioco sulle fasce. Un altro difetto è la presenza di sole nazionali, ma del resto, è un gioco sui mondiali.

Nel 1898, il primo campionato italiano venne disputato tra quattro squadre, in un'unica giornata

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Montella sbaglia il rigore, ma dando un'occhiata al colore del suo "cursore" di un azzurro pallido si vede chiaramente che è esausto.

LA CILIEGINA SULLA TORTA

Ecco cosa vorremmo vedere in FIFA 2000:

- una maggiore varietà di soluzioni di tiro.
- un editor di azioni personalizzato, alla stregua dei vari titoli dedicati al Football Americano, da attuare sul campo in maniera immediata.
- la possibilità di personalizzare il metodo di controllo.
- un tasto per le finte è più che sufficiente. Meglio usare il secondo shift per attuare tattiche e azioni più immediate e utili.
- un metodo di triangolazione più rapido ed efficace.
- calci di punizione indiretti e maggiore scelta generale di soluzioni su calcio da fermo.
- possibilità di disporre la barriera in maniera decente.
- miglioramento della sensazione di "presenza fisica" dei giocatori, che dovrebbero in effetti poter difendere la palla dagli interventi degli avversari in maniera più realistica ed efficace.
- vista la possibilità di effettuare passaggi sull'uomo o in profondità, sarebbe necessario che il destinatario del pallone si comportasse di conseguenza, andando incontro al pallone nel primo caso in maniera automatica, preparandosi per effettuare uno scatto bruciante nel secondo.

FATICA

Per avere un riscontro immediato sull'affaticamento dei giocatori è sufficiente osservare il colore dell'indicatore che evidenzia il giocatore che si sta controllando. A poco a poco questo perde d'intensità indicando lo stato di forma precario del calciatore digitale, e suggerendo al "tecnico" di effettuare una sostituzione.

po possibile variare queste azioni predefinite o crearne di nuove.

I portieri sono generalmente affidabili, a parte qualche fastidioso bug, e sono semiautomatici. Si potrà assumere il controllo dell'estremo difensore e decidere il tempo migliore per effettuare un'uscita, anche se non è consigliabile.

Il gioco, a parte queste piccole differenze, è molto (troppo?) simile a *WC98*. Il controllo è più immediato, ma la sensazione globale è di giocare a un titolo a larghi tratti già visto. I movimenti dei giocatori, specialmente quelli non in possesso della sfera, non sono stati migliorati poi molto. Anche se risulta meno probabile trovare l'area sguarnita d'attaccanti al momento di effettuare un cross, resta il fatto che i compagni di squadra troppo spesso danno l'impressione di non partecipare troppo attivamente al gioco. Questo porta il giocatore a decidere di effettuare lunghe corse con un calciatore piuttosto che impostare azioni corali. Se uniamo questo al fatto che il parametro **fatica** è ora molto importante, si capisce come si faccia sentire la mancanza di compagni che seguano l'azione in maniera convincente. Purtroppo non servono a molto le azioni predefinite, anche a causa del fatto che accedervi non è molto comodo durante momenti particolarmente concitati di gioco. I difensori hanno spesso la meglio sugli attaccanti che in pratica, per evitare l'intervento, sono costretti a lunghe ed estenuanti corse e a ripetuti "pallonetti". Il gioco è comunque frenetico e divertente, in special modo se giocato contro un avversario umano selezionando una velocità adeguata, ma sarebbe auspicabile l'introduzione di giocate un pochino più utili al posto di moltitudini di finte che si rivelano, in definitiva, assolutamente fini a sé stesse durante il gioco.

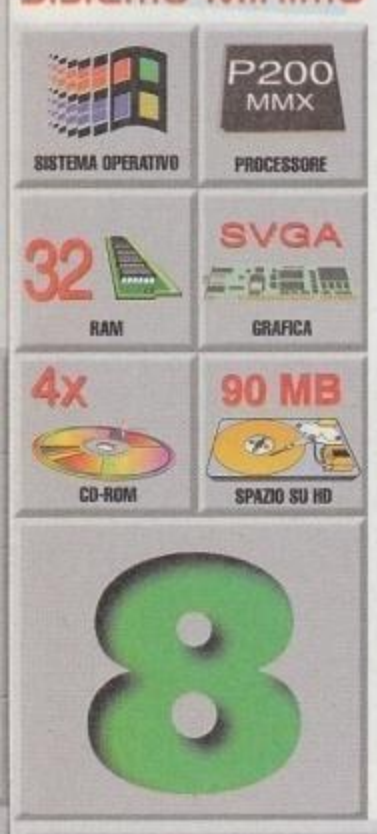
I compagni a centrocampo esultano per un rigore segnato nella terribile lotteria di fine match.

La dinamica di gioco è molto simile a quella dei titoli precedenti: si possono effettuare passaggi filtranti o sull'uomo e una grande quantità di spettacolari volée. Il metodo di tiro, sebbene sia valido, risente della mancanza di precisione e varietà nelle battute da fuori area, da dove non si può effettuare un tiro angolato a pelo d'erba o un pallonetto convincente al posto della solita cannonata a mezz'altezza che i portieri neutralizzano quasi sempre.

I difetti sopraelencati indicano quanto il panorama generale dei giochi calcistici per PC debba migliorare prima di offrire una completa simulazione del nostro sport nazionale. Nonostante questo, *FIFA 99*, ancora lontano dalla perfezione a cui tutti i maniaci calciofili aspirano, risulta comunque giocabile e divertente nell'insieme. A poco a poco le caratteristiche mancanti verranno implementate, l'intelligenza artificiale verrà raffinata e potremo finalmente avere tra le mani titoli calcistici veramente completi. Fino ad allora dovremo "accontentarci" di giochi come *FIFA 99*, magari non perfetto in ogni dettaglio, ma comunque in grado di offrire ore e ore di sano divertimento.

Simone Soletta

Sistema Minimo



FIFA 99 è in assoluto il miglior gioco di calcio per PC presente sul mercato. Nessuno, però, è esente da difetti. La colpa principale dell'ultimo nato in casa EA Sports è quello di non aggiungere molto, in tema di giocabilità, rispetto al suo diretto predecessore. Per chi non possiede una simulazione calcistica, o è fermo a *FIFA98 – Road to the World Cup*, FIFA 99 è un titolo fortemente consigliato. Chi possiede *FIFA WC 98* dovrebbe pensarci un momento, magari aspettando la pubblicazione di una demo giocabile, per vedere se le innovazioni e la presenza delle squadre di club valgano la spesa necessaria. Per concludere una brutta notizia: Ronaldo, a causa dell'accordo in esclusiva firmato con una casa concorrente, non è presente nel gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Molto presto...

7

PCCALCIO

dinamic MULTIMEDIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOHNNY HERBERT'S GP

Ecco a voi, in tutto il suo splendore, l'ottima modalità "split screen" implementata nel gioco.

Durante la corsa si potranno selezionare via radio le gomme da montare durante il pit stop.

Casa	Midas
Sviluppatore	Reality
Distributore	Halifax Tel. 02-413031
Prezzo	L. 65.000

Sistema Minimo

SISTEMA OPERATIVO	P120 PROCESSORE
16 RAM	SVGA GRAFICA
4x CD-ROM	66 Mb SPAZIO SU HD

7

Nell'attesa di un'insperata strenna natalizia da parte del grande Geoff Crammond (vedi l'attesissimo *GP3*), il mondo motoristico per PC ha salutato positivamente l'uscita del fenomenale *Grand Prix Legends* della Papyrus e di *Monaco Grand Prix Racing Simulation2* della Ubi Soft, quindi per gli emuli di Hakkinen e di Schumacher le alternative a *GP2* non mancano di certo. Nel frattempo, la sconosciuta software house Reality ha lanciato sul mercato *Johnny Herbert's Grand Prix*, una simulazione di guida dedicata agli amanti delle gomme con scanalature, realizzata con la supervisione del simpatico pilota inglese. Il suddetto titolo dispone di tre modalità differenti di gioco: si ha la possibilità disputare un intero mondiale, un week-end d'allenamento o solo qualche gara. I circuiti disponibili sono 15: siccome il buon Ecclestone ha in cantiere per il prossimo mondiale un gran premio in Cina, i programmatori, molto astutamente, hanno inserito questa nuova pista come chicca aggiuntiva. Il modello di guida presentato da *JHGP* è piuttosto semplice e al tempo stesso immediato: al contrario di quanto accade nella serie *"Racing Simulation"* della Ubi Soft, in questo gioco è molto facile pennellare le entrate in curva, senza dover impazzire ad anticipare il sottosterzo e ad assettare la monoposto. La sua estrema semplicità è al tempo stesso il suo limite: *JHGP* è un gioco che si adatta perfettamente alle esigenze dei neofiti, che non vogliono passare ore e ore a tarare le sospensioni o a trovare la pressione giusta dei pneumatici. Un altro aspetto positivo è costituito dall'ottimo engine sviluppato, che si è rivelato molto valido e veloce anche su computer non particolarmente potenti, dimostrandosi piuttosto fluido anche nella modalità "split screen", garantendo, in generale, una buona resa della sensazione di velocità. Provato su un P133, con 32MB di RAM e con una scheda 3Dfx Voodoo1, nella risoluzione a 800x600 in Hi-Color il gioco mostrava una velocità notevole, dando la birra ad altri più blasonati titoli. Le visuali esterne, purtroppo, sono ridotte all'osso: una dall'interno e un'altra dal posteriore della vettura, che non serve praticamente a nulla. Nonostante l'assenza della licenza ufficiale della FIA si potranno cambiare i nomi dei piloti e delle scuderie, rendendo così giustizia ai fanatici della Formula Uno: è un vero peccato che non sia stato aggiunto un editor in grado di modificare e ridisegnare, a proprio piacimento, le scocche delle monoposto come è stato fatto in *MonacoGPRS2*. Un capitolo a parte meritano gli effetti sonori e, in particolare, il rombo dei motori: non è assolutamente possibile sentire il rumore delle altre macchine sovrastare quello della propria vettura anche a decine di chilometri di distanza. A parte qualche difetto, *JHGP* può essere considerato una piacevole sorpresa nel panorama motoristico dei PC.

Raffaello Rusconi

Ecco a voi un altro titolo che si va a inserire nel filone creato da *F1* della Psygnosis, cioè quello dei giochi di guida arcade ispirati al mondo della Formula Uno. La nuova proposta della sconosciuta software house Reality non porta alcuna novità nel mondo a quattro ruote per PC, se non un ottimo motore grafico, estremamente fluido e versatile anche su computer non particolarmente potenti. *JHGP*, pur non avendo la licenza della FIA, vi consentirà di guidare tutte le monoposto dell'98 sui circuiti del passato mondiale con l'aggiunta del GP della Cina, con una sufficiente varietà di settaggi e un'ottima modalità split screen. Nel complesso, *JHGP* è molto divertente da giocare ed è "caldamente" consigliato ai fan del titolone della Psygnosis, oltre che agli irriducibili fan del simpatico pilota inglese.

Johnny Herbert debuttò in Formula 1 nel 1989. Il suo mig

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'AVVENTURA GRAFICA PIÙ SPETTACOLARE

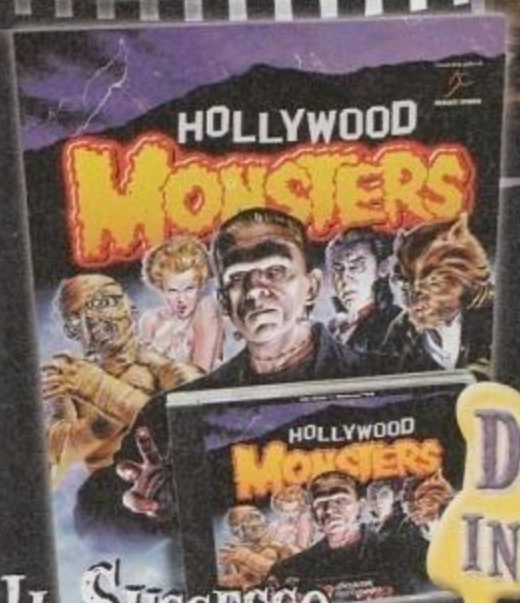
UN VIAGGIO ALLUCINANTE DOVE TROVERAI PIÙ DI 50 PERSONAGGI COINVOLTI IN UNA TRAMA MISTERIOSA CHE TI AIUTERANNO A SCOPRIRE L'ENIGMATICA SPARIZIONE DI FRANKIE

PER SOLE L. 35.000

SVILUPPATO IN SVGA, PER OTTENERE I MIGLIORI EFFETTI DAI SOFISTICATI ED ESOTICI SCENARI CHE TROVERAI

120 OGGETTI TI STANNO ASPETTANDO PER AIUTARTI A RISOLVERE L'ENIGMA. IL TUO MIGLIORE ALLEATO SARÀ LA TUA INGEGNOSITÀ

PIÙ DI DUE ORE DI DIALOGHI INTERATTIVI DIGITALI, TOTALMENTE IN ITALIANO



"La grafica è realizzata con cura, fumettosa e coloratissima, caratterizzata da alcune divertenti animazioni."

"...è un gioco riuscito e divertente, con un'ottima ambientazione e un prezzo decisamente invitante, considerato anche il fatto che in circolazione sono veramente pochi gli adventure grafici di buon livello."

DI NUOVO IN EDICOLA

IL SUCCESSO CONTINUA

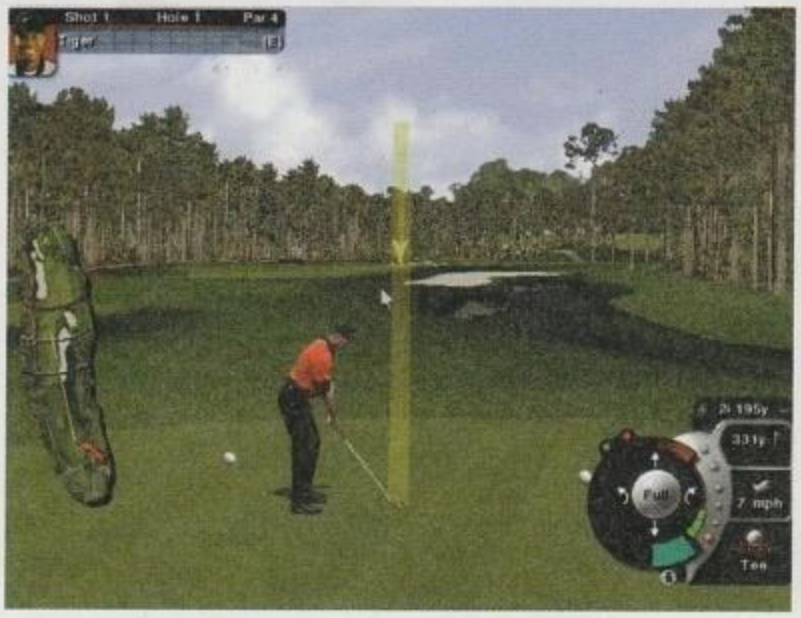
Un'avventura grafica di

PENDULO STUDI

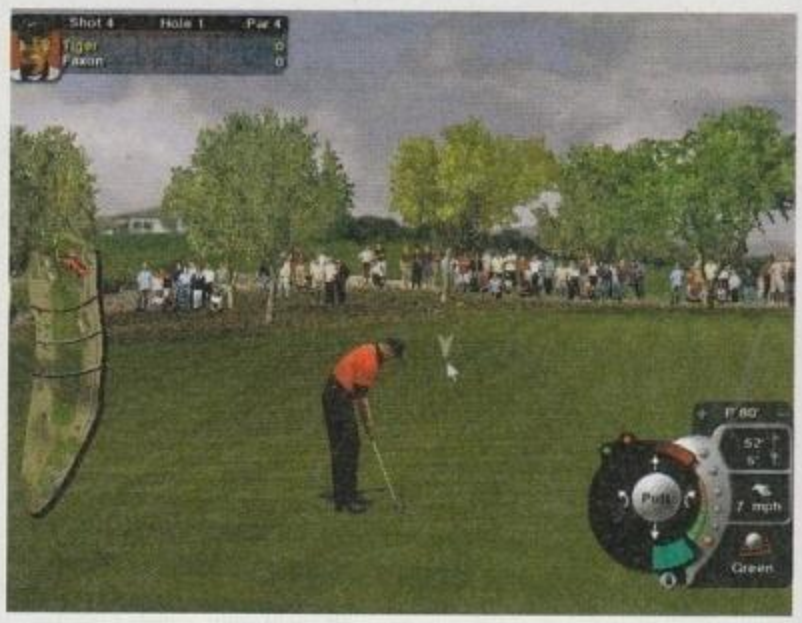
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIGER WOODS 99



La potenza sprigionata dal campione americano nei suoi drive iniziali è di almeno 240-250 yards. È proprio un gran colpitore...



Oltre a Tiger Woods, hanno collaborato giocatori del calibro di Davis Lovell, Brad Faxon, Mark O'Meara, Craig Staedler, Peter Jacobsen, Lee Jansen e Tom Kite.

Casa	EA
Sviluppatore	Interno
Distributore	C.T.O. Tel. 051-6167711
Prezzo	L. 99.900

Sistema Minimo

SISTEMA OPERATIVO	P133 PROCESSORE
32 RAM	SVGA GRAFICA
4x CD-ROM	66 Mb SPAZIO SU HD

Negli Stati Uniti, dopo Michael Jordan, nella lista delle personaggi più influenti nel panorama sportivo c'è il giovane rampante Tiger Woods, l'unico a poter insidiare, per popolarità, le gesta del più grande giocatore di basket d'ogni tempo. Il "fenomeno" Woods non è limitato alla sola comunità nera com'era successo in passato ad altri atleti di colore: il giovanissimo Tiger rappresenta il classico stereotipo del bravo ragazzo col il quale i ragazzini di tutto il mondo cercano di identificarsi. La EA non poteva lasciarsi sfuggire un atleta di portata planetaria: nella spietata logica del business, con l'acquisizione di Tiger Woods, i cervelloni di San Mateo cercano di risollevare le sorti della famosa serie *"PGA Tour Golf"*, un po' troppo sotto tono negli ultimi anni. Il lavoro svolto dal campione statunitense non si è limitato al solo prestare il proprio volto alla confezione del gioco, ma il buon Tiger ha dispensato al team di sviluppo numerosi consigli e trucchi affinché si raggiungesse un ottimo livello di simulazione, cercando di insidiare il trono dell'inarrivabile serie *Links LS* dell'Access. Infatti, l'ultimo *PGA Tour* si era dimostrato all'altezza del rivale solo a livello grafico, esibendo dei paesaggi mozzafiato, ma evidenziando qualche lacuna di troppo a livello d'intelligenza artificiale (vedi il computer che sbagliava sistematicamente il tipo ferro). Ora, le cose sono decisamente cambiate e si può annoverare *TW99* tra le migliori simulazioni di golf attualmente in circolazione. I punti di forza del gioco sono essenzialmente due: l'ottima grafica e la meccanica di tiro, semplice e funzionale. Graficamente, *TW99* è una vera gioia: su una macchina dotata della magia Voodoo, lo spettacolo proposto dalla EA è in grado di sorprendere chiunque: le immense distese di prati a 18 buche sono realizzate ottimamente con una grande profusione di texture e di pixel. Per quanto riguarda la meccanica di tiro, *TW99* offre due tipi differenti di swing: i neofiti si cimenteranno con solito sistema a tre clic, mentre i più esperti potranno sperimentare le gioie del Pro Swing. Quest'ultimo metodo di controllo si va porre nella lunga schiera delle meccaniche di tiro "alternative", capitanate dal recentissimo "mousedrive system", creato dalla Empire per il suo *The Golf Pro*. Per riprodurre in maniera realistica e fedele lo swing dei giocatori, i programmatori hanno pensato bene di ricreare un metodo analogico piuttosto semplice da utilizzare: il giocatore deve solo calibrare la potenza del colpo tramite il movimento del mouse. Sicuramente, il metodo di controllo proposto in *TW99* non potrà competere con quelli complessi presentati in altre simulazioni, ma il suo dovere lo compie pienamente. Tra le novità inserite, si segnala per originalità l'introduzione dei "Tiger Shot" che permettono di rischiare alcuni colpi aggressivi per cercare di avvantaggiarsi sugli altri giocatori: sul display dello swing c'è un pulsante rosso che permette di selezionare questa modalità. *TW99* presenta tre stupendi percorsi dove sfidarsi, e ben nove modalità diverse di gioco, con possibilità di mega tornei a 72 buche via Internet e in rete. Questa simulazione si è rivelata molto valida in modalità single player, con avversari computerizzati pronti a rendere la vita difficile ai giocatori nel mettere in buca l'ultimo decisivo putt. Da segnalare, infine, i preziosi consigli dispensati dal buon Tiger che seguirà, passo per passo, le gesta degli aspiranti golfisti della domenica.

Raffaello Rusconi

TW99 è, senza ombra di dubbio, una buonissima simulazione di golf che vanta un'ottima ricostruzione dei percorsi, i migliori giocatori del PGA Tour americano e un metodo di controllo alquanto semplice e funzionale. Per dare il meglio, l'ultima produzione EA richiede un computer decisamente pompato, con "almeno" una scheda 3D. Il gioco è caldamente consigliato a chi si avvicina al golf per la prima volta e vuole un titolo bello da vedere, facile da giocare e non particolarmente impegnativo. Il vero golfista, colui che conosce vita, morte e miracoli dei vari Norman, Nicklaus, Faldo, Rocca e compagnia bella, preferirà fare 18 buche con l'impegnativa serie *Links LS*, che offre una simulazione più dettagliata e realistica.

Un set di bastoni è composto in genere da 9 fe

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tokyo 2.15a.m 283Km/h.

svegliati
non stai sognando.

KILLER-SOUNDTRACK BY:
FEAR FACTORY
PITCHSHIFTER
GRAVITY KILLS
KMFDM
JUNKIE XL

CTO
http://www.cto.it

PlayStation
PC CD

ACCOLADE

ull Syndicate. PlayStation e sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli

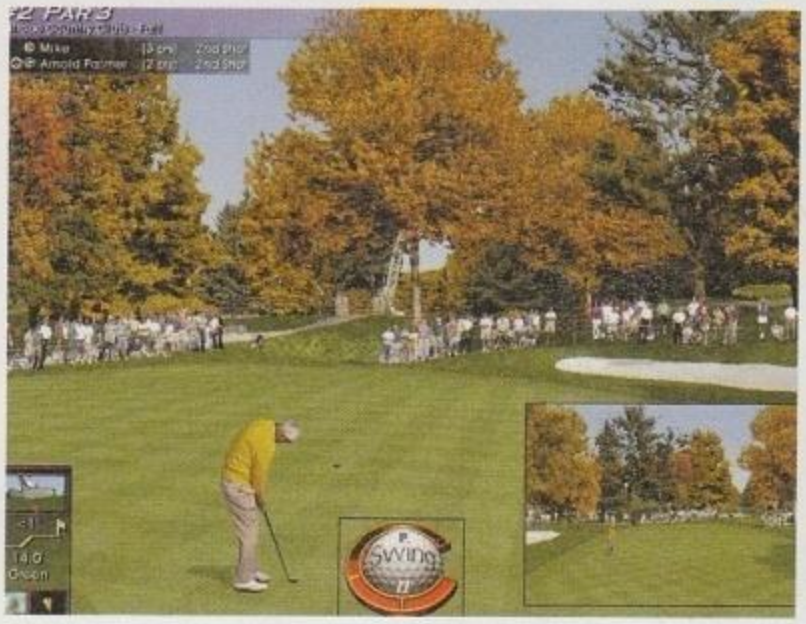
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

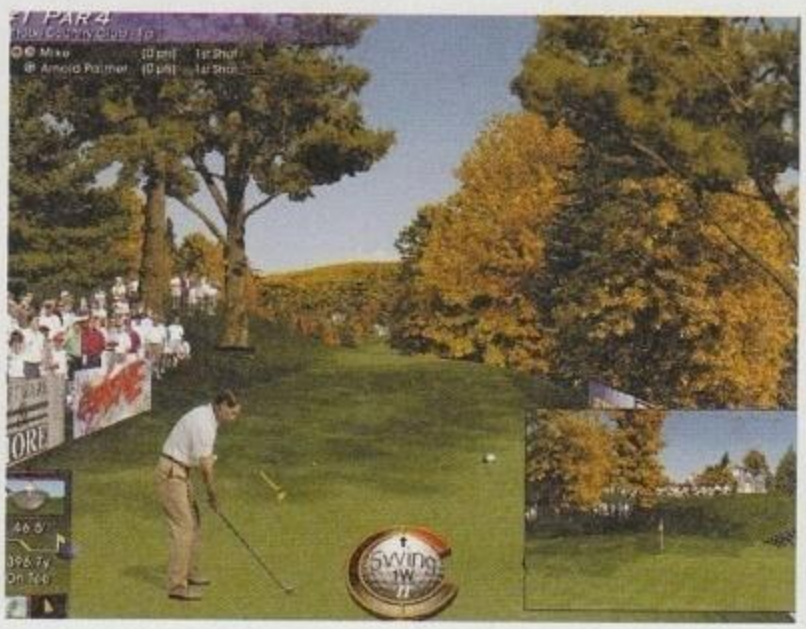
LINKS LS99

RICOSTRUZIONI

Tecnicamente, il gioco può raggiungere l'incredibile risoluzione di 1800x1440 visualizzando ben 16.7 milioni di colori sullo schermo. Provato su di un 133 con 32MB il gioco si è ben comportato presentando dei tempi di attesa non particolarmente lunghi. Si consiglia l'installazione massima di circa 450MB e altri 32MB di RAM per godere appieno di questa meraviglia tecnologica.



Il grande Arnold Palmer, decano di tutte le simulazioni di golf, si prepara a impattare per il birdie.



La serie Links ha sempre fatto della grafica un punto di forza, e *Links LS99* non fa eccezione, proponendo splendidi scenari e ottime animazioni.

Casa
EIDOS

Sviluppatore
Access

Distributore
Leader
Tel. 167-821177

Prezzo
L. 129.900

Sistema Minimo

L'Access Software è stata da sempre identificata dai videogiocatori di tutto il mondo con il golf: prima con la leggendaria serie *Leaderboard* per Commodore 64 e per Amiga, successivamente con la serie *Links 386* per PC, e negli ultimi tre anni con *Links LS*. Se la EA, per contrastare lo schiacciante dominio golfistico dell'Access, si è affidata all'immagine del giovane Tiger Woods, i produttori della serie Links hanno confermato, anche quest'anno, il leggendario Arnold Palmer come testimonial di questa fortunatissima serie. L'anno scorso, l'uscita di *Links 98* aveva fatto gridare al miracolo tecnologico: mai nessun gioco aveva mostrato in precedenza una qualità grafica di quel livello, una giocabilità così fantastica e una tale riproduzione di ciò che si cela dietro a questo rilassante gioco. E la nuova versione proposta dall'Access per il '99 strabocca di tante piccole novità: infatti, la politica adottata dal team di sviluppo è stata sostanzialmente quella di modificare e migliorare solo alcuni aspetti del gioco, fornendo ai giocatori infinite possibilità di personalizzare a piacimento una partita a 18 buche. Come nelle passate edizioni, *Links LS 99* presenta la solita pletora di opzioni, con numerose piccole aggiunte: le novità più significative riguardano soprattutto le modalità di gioco (i cosiddetti MOP) come il "Bingo-Bango-Bongo" o lo "Stroke Play", che sono più di una trentina e che si possono editare secondo i propri gusti.

Sono davvero splendide le ricostruzioni dei tre percorsi inseriti in *Links LS99*, che offrono ai golfisti diversi tipi di ambientazioni combinate a green rialzati, saliscendi e a numerosi bunker, rocce e laghetti, tutti pronti a inghiottire la vostra adorata pallina. I tre percorsi implementati sono il leggendario St.Andrews, il Bay Hill Club & Lodge e l'Entrada at Snow Canyon nello Utah. Si potranno avere informazioni sui tornei e sulla loro storia grazie agli ottimi filmati implementati, che ci consentono di effettuare un giro virtuale sulle 18 buche del campo prescelto. Si avrà la possibilità di giocare un torneo a 72 buche con la modalità "LS Tour" sfruttando l'accesso a Internet, oppure grazie a un collegamento via rete, riuscendo così a provare la sensazione di partecipare a un vero e proprio torneo. Sono stati aggiunti due nuovi tipi di swing: al metodo a due clic ne è stato aggiunto uno a tre, oltre all'interessante Powerstroke Swing, in grado di garantire un controllo più realistico nell'esecuzione di un drive o di un putt. Questo nuovo tipo di swing permette di simulare la velocità del legno, l'angolo d'impatto e la traiettoria del gesto tecnico muovendo semplicemente il mouse da destra a sinistra, ottenendo una padronanza dei colpi completamente diversa da quello proposta da *The Golf Pro* e da altri vecchi titoli. Tra le novità grafiche si segnalano per bellezza e realismo i riflessi dell'acqua, delle ombre, le diverse intensità della foschia, mentre i golfisti possono contare su circa 30 frame al secondo per le animazioni. Sono state aggiunte nuove costruzioni in perfetto 3D e tanti altri piccoli particolari tutti da scoprire, come il dirigibile Goodyear che scorrazza per i cieli incantati della Scozia. Il gioco vanta nuove inquadrature e una nuova gestione delle sei telecamere a disposizione. *Links LS99* , in generale, ha mostrato una fisica di gioco migliorata soprattutto nei rimbalzi della pallina e un affinamento ulteriore dell'intelligenza artificiale degli avversari: il buon Arnold è un osso duro!

Raffaello Rusconi

La serie *Links LS* dell'Access Software si conferma, ancora una volta, come la più bella e completa simulazione di golf presente sul mercato. Le chiavi di questo successo sono principalmente due: la grafica sensazionale e la sua straordinaria giocabilità. In più, le infinite possibilità di personalizzazione fanno di questo titolo "la simulazione" di golf per eccellenza. La cura riposta in questa realizzazione è notevole, e la possibilità di sfruttare anche i percorsi vecchi di *Links386* rendono il titolo in questione appetibile sia per il fanatico delle 18 buche, sia per chi si cimenta per la prima volta con legni e putt. Purtroppo, neanche questa volta i programmatori hanno inserito un editor di percorsi che avrebbe reso "immortale" questo prodotto. Comunque, *Links LS 99* è semplicemente fantastico...

I bastoni in legno sono ormai scomparsi, rimpiazzati da nuovi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nella Creative dimension non giochi soltanto. Vivi esperienze in prima persona

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà.

Immagina anche che le più evolute schede grafiche 3D ti regalino un'esperienza visiva tanto realistica e coinvolgente da accompagnarti anche dopo la fine del gioco.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera video dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

3D Blaster™ Voodoo2:

- Tecnologia 3Dfx Voodoo2 per dare ai giochi una velocità ed effetti mai visti.
- Ben 180 milioni di texel al secondo.
- Fino a 50 miliardi di operazioni e 3 milioni di triangoli al secondo.

3D Blaster™ Banshee

- Una soluzione 2D/3D integrata, con il nuovo chip Voodoo Banshee da 3Dfx Interactive.
- Include 16MB di memoria SDRAM ad alte prestazioni, DAC da 250 MHz e processore a 128bit

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web

CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Se volete provare questi prodotti cercate il Creative Connection Point più vicino all'indirizzo www.soundblaster.com oppure chiamate il n. 02-8228161

Schede Audio **Schede Grafiche** **Altoparlanti** **PC-DVD** **Video**

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.
In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

H.E.D.Z.

Head Extreme Destruction Zone

Ecco come si presenta l'interfaccia di *Hedz*: ben visibili ci sono radar, soldi e facce disponibili

In alto a destra è visibile il contenuto del nostro zainetto porta teste... Ops! Sta per comparire un addetto alle pulizie, particolarmente affamato di teste morte.

Casa
Hasbro Interactive

Sviluppatore
VIS Interactive

Distributore
Leader
Tel. 167-821177

Prezzo
L. 89.000

Sistema Minimo

SISTEMA OPERATIVO	PROCESSORE P133
RAM 16	GRAFICA SVGA
CD-ROM 4x	SPAZIO SU HD 100 Mb

7

Lo si può definire una buona combinazione tra un gioco di piattaforme e uno sparatutto. Seppure abbia una grafica piuttosto semplice, *Hedz* è un gioco che può intrattenere per ore e ore di gioco, senza dare sensazioni di noia o di ripetitività. I più di duecento personaggi di cui si possono indossare i panni, 225 per l'esattezza, e le diverse strutture degli ambienti dove si svolge la disputa assicurano una buona varietà di situazioni e d'azioni, e garantiscono una discreta longevità.

L'interfaccia, agevolata dalla traduzione pressoché perfetta, è semplice e intuitiva. La visuale, da buon platform, è in terza persona e il supporto 3D è utilizzato in maniera impeccabile. Simpatico e utile è anche il video d'introduzione che spiega benissimo la storia del gioco e la provenienza delle teste in questione.

Il gioco è ambientato su venti diversi asteroidi, raggruppati in quattro Dan da cinque asteroidi l'uno, che insieme compongono l'intero Flusso Nappa. Scopo del gioco completare tutti i livelli, uno dopo l'altro, conquistando il maggior numero possibile di teste per ogni livello, fino ad arrivare al completamento della collezione. Per completare ogni livello bisogna sconfiggere gli Hedz, gli alieni color porpora che custodiscono le chiavi delle porte (KeyHedz) che ci sono nel livello. Il quinto asteroide di ogni Dan ha una difficoltà in più: il tempo. Prima del tempo limite bisogna essere i soli sopravvissuti dell'asteroide e raggiungere il telepod di uscita. Per avere una testa non bisogna fare altro che "spogliare" i nemici e impadronirsi delle loro teste morte. Uno dei punti a favore di questo gioco è la mancanza di violenza, almeno quella evidente, niente sangue né morti sul campo di battaglia. La conquista delle teste morte lasciate dai nemici non sarà per nulla semplice poiché, non avendo l'ingombro del travestimento, essi saranno ancora più veloci e faranno di tutto per riprendersi le loro teste prima di essere espulsi dall'asteroide. Le abilità di ogni personaggio, che si tratti di sparo o altro, hanno bisogno di essere ricaricate dopo poco che le si usa e capiterà spesso di spogliare un nemico delle sue teste, ma di rimanere senza munizioni per bloccarlo, cosicché l'alieno nemico avrà la possibilità di riprendersi le sue teste e scappare.

Durante ogni livello si ha la possibilità di cambiare le cinque teste principali accedendo al deposito delle teste possedute e spendendo degli Zedz. Se la testa contiene ancora un po' di energia non sarà necessario spendere nulla, ma per indossare una testa morta che è contenuta nel deposito, o per ricaricare le teste già in uso, bisogna spendere degli Zedz, se ne si ha abbastanza. Bisogna fare particolarmente attenzione a chiudere il deposito quando si è in presenza di altri Hedz, poiché è molto facile che le teste vengano rubate o perse quando si viene colpiti. Esistono delle zone protette chiamate Airlockz, che permettono di riposarsi o di cambiare le proprie teste senza paura di essere assaliti: infatti in queste aree può entrare un solo Hed alla volta.

Le teste, e quindi i personaggi, hanno abilità diverse e bisogna stare attenti nel comporre un quintetto di partenza che possa essere adatto in ogni situazione. I personaggi differiscono anche per potenza, resistenza, portata, velocità massima e altezza di salto: queste caratteristiche si possono confrontare nella schermata di visualizzazione a teste singole a cui si può accedere dalla schermata dove si sceglie il quintetto iniziale.

Walter Mantovani

È un gioco che nella sua semplicità di platform aggiunge una dose di "sana" violenza non vistosa. Niente sangue, niente morti, solo alieni che vengono denudati a colpi di pistola o con lanci di verdura. La grafica 3D è ben curata senza effetti troppo appariscenti e la possibilità di muovere la telecamera, fino ad arrivare a vedere in faccia il personaggio che si usa, può sopperire alla mancanza della possibilità di alzare e abbassare lo sguardo, caratteristica propria degli sparatutto 3D. L'enorme numero di teste, ben 225, garantisce la varietà nella scelta delle teste da utilizzare per la lotta e quale abilità usare nelle diverse situazioni. Per chi volesse maggiori informazioni esiste il sito ufficiale del gioco http://www.hedz.com, dove si possono trovare consigli utili per condurre al meglio la propria conquista.

In "Face Off", di John Woo, i protagonisti, John Travolta

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nella Creative dimension

I suoni non li ascolti soltanto. Senti anche da che parte arrivano

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà. Immagina anche le più evolute schede audio e le più avanzate tecnologie per la diffusione del suono in combinazione fra loro per dar vita al nuovo Enviromental Audio, l'ambiente dove il suono 3D tocca i livelli più elevati di realismo e precisione.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera del suono dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

La scheda Sound Blaster Live! ™ e i diffusori FourPointSurround™ rendono unico l'Environmental Audio™ per darti:

- Un'eccezionale purezza del suono, così reale da sembrare dal vivo.
- Un perfetto posizionamento sonoro tridimensionale e un pieno effetto Surround.
- Un ambiente audio estremamente realistico per dare il meglio ai nuovi giochi 3D.
- Un'elaborazione del suono così professionale da riprodurre la musica a un livello superiore.

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web

CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Se volete provare questi prodotti cercate il Creative Connection Point più vicino all'indirizzo www.soundblaster.com oppure chiamate il n. 02-8228161

Schede Audio **Schede Grafiche** **Altoparlanti** **PC-DVD** **Video**

o o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.
n Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUAKE II MISSION PACK

GROUND ZERO

groundzero4.bmp: Uno dei cattivoni di quelli che fan tanto male, ha una dotazione di almeno tre armi tra cui un potentissimo lanciafiamme, meglio scaldare il lanciagranate...

La id Software, fin dai tempi di *Doom*, ha creato i suoi capolavori con una struttura flessibile e facilmente espandibile. Questa versatilità ha permesso la nascita spontanea, o sotto licenza commerciale della stessa id, di nuovi livelli con armi e mostri non previsti nel gioco originale: parte dell'enorme successo dei giochi "powered by John Carmak & C." è dovuto proprio a questo essere dei "mondi" più che dei semplici videogiochi. Del primo mission pack, *The Reckoning*, trovate la recensione su Zeta di luglio '98, il secondo lo presentiamo in queste righe. *Ground Zero* è ambientato sul pianeta Stroggos. Come da copione, qualcosa va storto, veniamo abbattuti da un caccia Gorgon Strogg e ci ritroviamo miracolosamente illesi in una caverna piena di lava, dotati unicamente del Blaster d'ordinanza. Il compito che ci attende consiste nel portare a casa la pelle facendoci strada nelle cinque unità di gioco (per un totale di quattordici livelli) di cui *Ground Zero* è composto. L'ambientazione è tendenzialmente "underground", ricca di caverne, miniere, pozzi d'estrazione con carrelli e cremagliere. I colori delle texture sono conseguentemente piuttosto cupi, ma venati d'azzurro e d'arancio per la presenza di minerali fra le rocce. L'unico bagliore naturale è dato dal rosseggiare della lava, che abbonda sotto la crosta di Stroggos. Come è d'obbligo per un mission pack, anche in *Ground Zero* troviamo nuovi mostri, fra questi degni di menzione sono il Dedalus, stretto parente dell'Icarus gia visto in *Q2*, ma più potente e soprattutto dotato di una IA più raffinata, e lo Stalker, un mix fra un acaro e un ragno biomeccanico, capace di attenderci rannicchiato in un angolo buio del soffitto per poi attaccarci quando siamo prossimi, e pronto ad affondare i colpi o a ritirarsi riposizionandosi su pavimento, pareti o soffitto a seconda di quanto energicamente abbiamo risposto alle sue attenzioni. A queste (e altre) nuove creature è giusto rispondere con nuove armi, potenti, devastanti, spettacolari. Chi ha amato il feeling di *Doom*, non potrà che apprezzare il gradito ritorno della cara vecchia motosega: il suono che l'accompagna ci pare proprio identico a quello del vecchio capolavoro della id (quanti ricordi...). I nostri gingilli favoriti sono il Prox Mine Launcher e il Plasma Beam: col primo possiamo tappezzare la maggior parte delle superfici con potenti mine, che esplodono all'avvicinarsi di qualcuno (noi compresi); il secondo è un cannone che emette un convincente raggio laser, molto efficace contro ogni tipo di nemico. Facendo un bilancio, *Ground Zero* rappresenta un ottimo add-on pronto a prolungare e rinnovare il divertimento sperimentato con *Quake 2* e non bisogna dimenticare che, oltre la parte single player fin qui descritta, il gioco contiene dieci nuovi livelli appositamente pensati e strutturati per le sfide in multiplayer via rete locale o Internet, con ulteriori nuovi equipaggiamenti e trappole, presenti esclusivamente nelle arene per deathmatch. Un ottimo lavoro.

Matteo Camisasca

Casa
Activision

Sviluppatore
Rogue Entertainment

Distributore
Software&Co.
Tel. 0332-861133

Prezzo
L. 69.000

Sistema Minimo

SISTEMA OPERATIVO	P133 PROCESSORE
32 RAM	SVGA GRAFICA
4x CD-ROM	150 Mb SPAZIO SU HD

Ground Zero, della Rogue, è pieno di tante buone peculiarità, e raffina e completa il capolavoro cominciato un anno fa dalla id con *Quake 2*. Ne rendono ancor più papabile l'acquisto, oltre quanto detto, il prezzo ridotto e il fatto che, installando Ground Zero, ci si ritroverà con l'engine di *Quake 2* aggiornato all'ultimissima versione 3.19, release INDISPENSABILE per chiunque voglia cimentarsi seriamente a "Quakkare" in multiplayer via Internet. Inoltre, siamo certi che i game server dedicati ai livelli di Ground Zero non tarderanno a fiorire nel nostro cyberspace. Sul fronte fluidità, il gioco, testato su di un Pentium 200MMX e su di un Celeron 333A, rispettivamente con Monster 3D e Creative Banshee, non ha dato alcun tipo di problema, anche sul sistema più datato.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La Gazzetta dello Sport *presenta*

BRIVIDI SU DUE RUOTE!

Dall'1 novembre per un mese
con La Gazzetta dello Sport
a sole 19.900 lire
solo La Gazzetta dello Sport 1.400 lire

per Pentium 200
(e superiore)
o scheda 3D

MOTO VIRTUALI PER BRIVIDI REALI

www.gazzetta.it
servizio clienti 02/9393389
casella postale n. 10601,
20110 Milano C.P. Isola

in collaborazione con:

LA GAZZETTA DELLO SPORT. PIACERE QUOTIDIANO.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZAERO

Uno sguardo dal mirino telescopico. Peccato che anche lui ci abbia visto e si stia dando da fare con quelle granate...

Più che un avversario, una corazzata volante. L'immagine non è inclinata per velleità dei nostri grafici, semplicemente è stata presa quando ormai quel prepotente ci aveva messi ko.

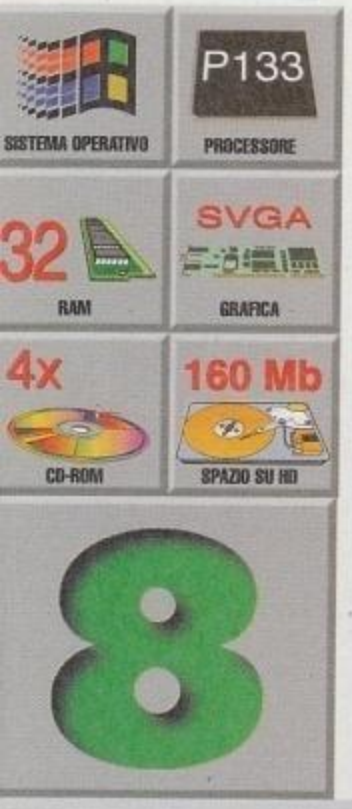
Casa
Ubi Soft

Sviluppatore
Evolve

Distributore
3D Planet
Tel. 02-4473949

Prezzo
L. 39.900

Sistema Minimo



La Ubi Soft, con questo *Zaero*, oggi mette piede nel settore degli sparatutto in prima persona e lo fa non con l'onere di programmare un prodotto stand alone, ma producendo un mission pack, sviluppato da Evolve, che richiede *Quake 2* (in versione almeno 3.14) per poter essere giocato.

Sembra un virus, ma anche *Zaero*, (come *Ground Zero*, recensito in questo stesso numero), non si stacca di un millimetro dal patrio pianeta di *Quake 2*: Stroggos. Pur non essendoci alcun legame voluto, potremmo inquadrare la storia che fa da sfondo a *Zaero* come cronologicamente successiva a *Ground Zero*. La conquista del pianeta degli Strogg è ormai compiuta e i terrestri si insediano con una installazione mineraria per fare incetta delle preziose risorse del pianeta. Gli alieni superstiti si rifugiano in alcune città fortificate che non vengono attaccate, poiché lo scopo di impossessarsi dei minerali energetici di Stroggos è ormai raggiunto. Ad un certo punto, la tregua, evidentemente troppo debole, si spezza ed un pesante attacco dei ribelli Strogg fa scattare il piano di evacuazione dell'avamposto terrestre. Le astronavi, che devono portare in salvo personale e bottino minerario, non riescono però a decollare a causa di uno scudo energetico: disabilitarne il generatore sarà la nostra missione.

Nel tentativo, veniamo abbattuti e dovremo procedere a piedi con la consapevolezza che nelle nostre mani c'è la vita di molte persone. Piedi a terra e Blaster saldo fra le mani, comincia l'esplorazione dei quattordici livelli che compongono le quattro unità di gioco. Come già succedeva in *Quake 2*, e forse qui in modo ancor più marcato, per raggiungere certi obiettivi sarà necessario, in alcuni livelli, tornare più volte sui propri passi per raggiungere stanze prima vuote, o porte che precedentemente erano bloccate. Gli ambienti di *Zaero* sono perlopiù strutture militari o industriali degli Strogg, ricche di spazi aperti, piscine con adeguata e affamata fauna. Non mancano, d'alta parte, spazi angusti, cunicoli, fogne e claustrofobici sistemi di areazione. Colpisce la varietà e originalità sia architettonica che stilistica delle costruzioni: una piacevole sorpresa, per esempio, è l'aeroporto spaziale, in stile hi-tech, molto curato con tanto di luci di segnalazione intermittenti a bordo pista. Imponente e superbo, come si conviene, è invece il quartier generale alieno. Ogni struttura è decorata con luci, texture e colori adeguati, mai fuori luogo, facendo meritare una menzione d'onore all'architetto virtuale di Evolve.

Veniamo alla dotazione militare. Fra le potenti novità c'è un "Cannone Sonico", che fa risuonare le molecole dei nemici, come se fossero chiusi in un forno a microonde, in una parola, cattivissimo. Molto efficace e spettacolare è il "Fucile di Precisione", che, oltre a sparare dei colpi di potenza inaudita, è dotato di un mirino telescopico (a un solo grado di zoom purtroppo) per centrare infallibilmente anche gli Strogg più lontani o imboscati.

Potremmo davvero dilungarci, perché seppur non tantissime, le novità in arsenale sono assolutamente significative e permettono la definizione strategie di attacco o difesa impensabili col buon "vecchio" *Quake 2*. Spendiamo solo una parola per i nemici; anche nelle loro fila ci sono delle novità, come i cani inferociti o delle specie di caffettiere volanti (ridicole a vedersi, ma letali) o i più classici "Boss di fine livello" brutti e armati di tutto punto come mai s'era visto: questi e i loro fratelli, già presenti nel capolavoro della id, renderanno molto impegnativa, ma non impossibile, la nostra missione su Stroggos.

Matteo Camisasca

Zaero colpisce piacevolmente, è difficile al punto giusto, dotato d'armi versatili, adatte a risolvere in vari modi le situazioni che si presentano, ricco d'ambienti piacevoli da scoprire e ammirare. Purtroppo non è stato possibile provarlo in multiplayer, dove fucile di precisione, schermi difensivi al plasma e le altre nuove chicche possono risultare assai interessanti e divertenti come alternative al solito lanciamissili o Rifle. Dal punto di vista dell'implementazione, Zaero non ha dato alcun segno di cedimento, neppure nelle situazioni cariche di sorgenti luminose, scie di missili ed esplosioni: per questi aspetti una lode va certamente al motore grafico di *Quake 2*, ma chi, come la Evolve, ha saputo sfruttarlo con tanta maestria, merita altrettanti complimenti.

http://www.oldgamesitalia.net/

Zero assoluto=-273°C. La più bassa temperatura esistente in

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UR GEAR, DD & F22 TAW ROAD TOUR

UNION REALITY

F22 Total Air War

+

UR GEAR

Double Device TECHNOLOGY

La puoi utilizzare contemporaneamente agli altri device, (Joystick, cloche, etc..)

Vieni a volare con UR GEAR, DD & F22 TAW nei seguenti p.d.v. troverai una promoter a tua disposizione.

UR GEAR, DD & F22TAW

Per tutti quelli che vogliono entrare nei giochi e "viverli" veramente, una autentica necessità è diventata realtà. Anzi, realtà virtuale! Si chiama UR GEAR: esso rappresenta il passato per la compatibilità con tutti i giochi esistenti come single device; il presente per la potente tecnologia Double Device Technology che consente di cambiare il punto di vista senza modificare la direzione del movimento; il futuro perché UR GEAR è dotato di un microfono di elevata qualità in grado di supportare il riconoscimento vocale. LEADER lo ha inserito in un "pacchetto completo" davvero irresistibile: UR GEAR + Double Device + F22 Total Air War insieme! Double Device è il dispositivo che ti permette di abbinare al casco UR GEAR altri strumenti come una cloche, una tastiera, un joystick o un mousepad. F22 Total Air War, invece, è il simulatore più aggiornato che non ti permetterà solo di volare, ma anche di essere al comando delle operazioni nella guerra più spettacolare mai combattuta! E' facile prevedere che questi tre prodotti cambieranno la tua concezione di videogioco. Allora approfitta subito dell'occasione e vieni a scoprire i nuovi confini del multimedia!

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde

Calendario "UR GEAR ROAD TOUR":

SETTIMANA DAL 1 AL 6 DICEMBRE 1998:

EUROMERCATO DI GRUGLIASCO C/CENTRO COMMERCIALE LE GRU GRUGLIASCO (TO) - MEDIA WORLD-CANTU' VIA AI FERRI MARIANO COMENSE (CO) - TRONY SRL VIA SARDORELLA 2/4 BOLZANETO (GE) - MONDADORI INF.MULTIC. VIA BERCHET 2 (MI) - EUROMERCATO - GRUPPO GS SPA STRADA PROVINCIALE 44 PADERNO DUGNANO (MI) - CASABELLA C/CENTRO COMMERCIALE BUSNAGO TREZZO SULL'ADDA (MI) - MEDIA WORLD-MODENA VIA EMILIA - LOC.LA BRUCIATA (MO) - ORIANI STORE "VIA PIEMONTE, 18/20" S. MARTINO SICCOMARIO (PV) - F.LLI AGOSTINELLI S. & G. SNC CORSO A.GRAMSCI 26 GENZANO (RM) - YES P.C.C.COMPUTER HOUSE SRL VIA DI DONNA OLIMPIA 208 (RM) - FANTASY VIA GRAZZIOLI 64 TRENTO (TN) - SME VIA ISEO 2 CALVECCHIA S. DONA' DEL PIAVE (VE)

SETTIMANA DAL 7 AL 13 DICEMBRE 1998:

SOFTWARE UNIVERSE (GRG) CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER ORIO AL SERIO (BG) - AMBOGIOCHI VIA PINAMONTE DA BREMBATE 18 (BG) - EUROMERCATO VIA MARILYN MONROE 2/9 CASALECCHIO DI RENO (BO) - MEDIA WORLD-ERBUSCO VIA ROVATO 44 ERBUSCO (BS) - MEDIA WORLD-BRESCIA "VIA ORZINUOVI, ANG.VIA DALMAZIA" (BS) - UNIEURO DI COTTINO VIA CAVOUR 10 ALBA (CN) - TRONY SRL VIA CUNEO 84/B BORGO SAN DALMAZZO (CN) - AZ ARREDA VIA CASEROSSE 3 CEVA (CN) - IPER MONTEBELLO FRAZ. SAN MARTINO FRAZ. SAN MARTINO (CR) - FOTOMAURO VIA T.M. CANEPARI 183/ROSSO BOLZANETO (GE) - GAME TOWER VIA MOLASSANA 118 DR (GE) - IPER BUSNAGO S.R.L "VIA ITALIA, 197" BUSNAGO (MI) - MONDADORI INF.MULTIC. CORSO DI PORTA VITTORIA 51 (MI) - MEDIA WORLD-ROZZANO VIA PAVESE 3 ROZZANO (MI) - MEDIA WORLD-CINISELLO VIA G.GOZZANO 19 CINISELLO (MI) - FACAL POINT MR INFORMATICA VIA AUGUSTO CONTI 3/B ROMA MONTEMARIO (RM) - VOBIS - F.B.COMPUTERS SRL PIAZZA MANCINI 3/A (RM)- COMPUTER SHOP VIA DELLA MELORIA 19 / VIA KENNEDY 100 ROMA / MONTEROTONDO (RM) - YES P.C.C.COMPUTER HOUSE SRL VIA GREGORIO VII 383-385 (RM) - IPERCOOP DI CIRIE' VIA ROBASSOMERO 99 CIRIE' (TO) - MEDIA WORLD-TORINO C/CENTRO COMMERCIALE LE GRU GRUGLIASCO (TO) - SME VIA CONEGLIANO 59 SUSEGANA (TV) - GATTI & VANONI SRL "VIA CAMPO DI MAGGIO, 33" GAZZADA (VA)

SETTIMANA DAL 14 AL 20 DICEMBRE 1998:

IPER MAGENTA VIA BRUSAPORTO 41 SERIATE (BG) - MEDIA WORLD-CURNO "VIA ENRICO FERMI 4, ANG. VIA CARLINGA" CURNO (BG) - MEDIA WORLD-ORIO AL SERIO C/CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER ORIO AL SERIO (BG) - MEDIA WORLD-BOLOGNA VIA MARILYN MONROE 2/56 CASALECCHIO DI RENO (BO) - MEDIA WORLD-FIRENZE VIA S. QUIRICO 165 CAMPI BISENZIO (FI) - IPERMERCATO CONTINENTE VIA DELLE LAME - ZONA ASI (FR) - OLISISTEL VIA MARTIRI DELLA LIBERTA' 113 CHIAVARI (GE) - LINEA UFFICIO SAS VIA S. GRANDE 1 (LE) - CENTRO COMMERCIALE GIGANTE "VIA DE AMICIS, ANG. VIA SORDELLA" CINISELLO (MI) - CENTRO COMMERCIALE GIGANTE VIA T. VECELLIO VILLASANTA (MI) - JUMBO MASTER SRL C.SO EUROPA ANG.V.CAPUANA RHO (MI) - LA SERVIZI INFORMATICI SPA "VIA QUASIMODO, 12" LEGNANO (MI) A.M.QUAGLIA VIA ISOLA 138/139 NOLA (NA) - CO.DOM DI P.TROTTA (NA) - SOFTLAND VIA DEI LOMBARDI 12 (NA) - TRONY SRL VIA PIETRO NENNI 54 MUGNANO (NA) - MEDIA WORLD-PADOVA VIA VENEZIA 98 (PD) - MEDIA WORLD-PESCARA CONTRADA SAN MARTINO MEDIA CITTA' S.ANGELO (PE) - MEDIA WORLD-PERUGIA PIAZZALE DUOMO COLLESTRADA (PG) - MEDIA WORLD-PISA VIA MATTEUCCI ANG.V.MALGOLI (PI) - MEDIA WORLD-PAVIA VIA ING. MAZZA 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - BONCALDO ROBERTA VIA CASSIA 901/Q (RM) - GAME OVER VIA MILLESIMO 67 (RM) - COMPUTER HOUSE (PRISMA SAS) PIAZZA ALDO MORO 6 COLLEFERRO (RM) - BOOK & BYTE COMMUNICATION SRL P.LE KENNEDY 12 (RM) - YES P.C.C.COMPUTER HOUSE SRL VIA CASILINA 283 (RM) - MEDIA WORLD-RIMINI P.ZZA COLOMBO 3 SAVIGNANO SUL RUBICONE (RN) - OLIVIERI TRONI MARCHI DOMEX VIA SERVETTAZ 41 (SV) - (VALENTINI SPA) - VIDEURO VIA GORIZIA 58 (TO) - ALEX COMPUTER SRL C/CENTRO COMMERCIALE LE GRU GRUGLIASCO (TO) - QUEEN COMPUTER SRL VIA TURATI (TO) - MEDIA WORLD-TREVISO VIA BRESCIA 1 OLMI S.BIAGIO (TV) - MEDIA WORLD-GALLARATE VIA MILANO 99/103 GALLARATE (VA) - QUEEN COMPUTER SRL VIA BERNASCONI (VA) - CITTA' MERCATO VICENZA VIA DEL SOLE 68 (VI) - MEDIA WORLD-VERONA VIA MONTE CRISTALLO S.GIOVANNI LUPATOTO (VR).

Qualità Interattiva.

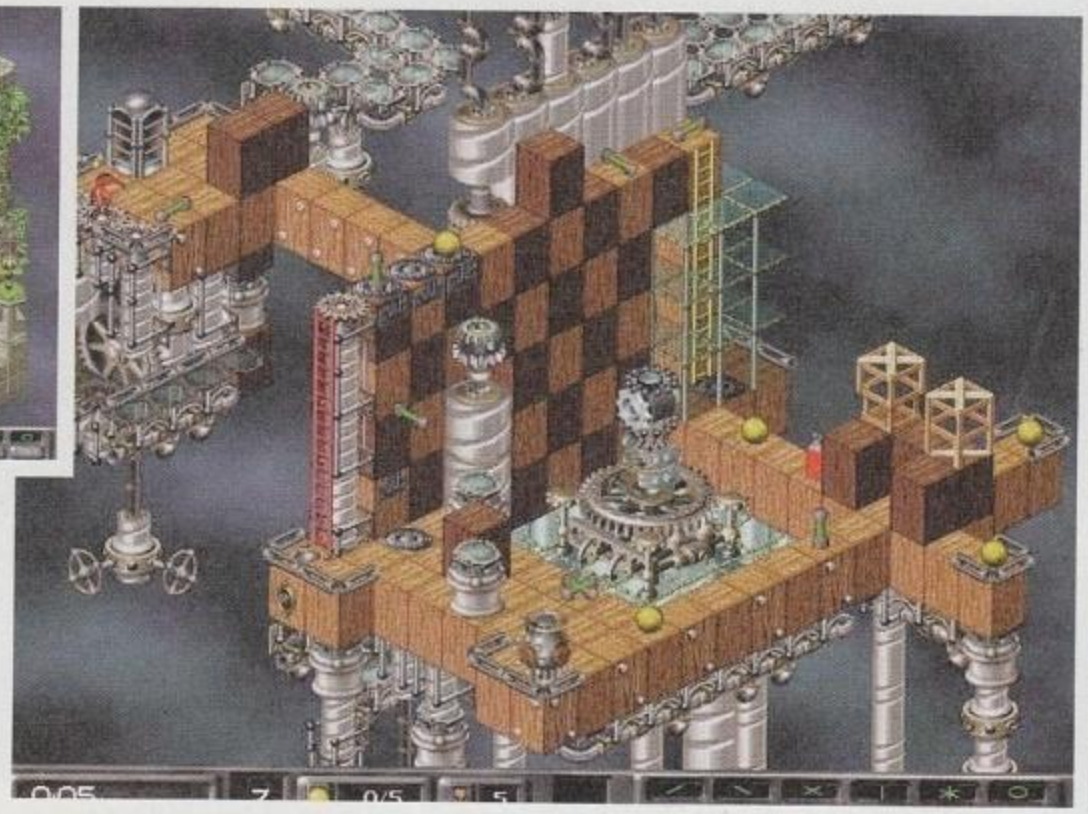
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LODE RUNNER 2

DEATHMACH

L'ormai famosa modalità multiplayer resa celebre da giochi del calibro di *Duke Nukem* (da alcuni definito il gioco più divertente in multiplayer), nella quale due giocatori si sfidano a suon di fucilate o, come in questo caso, a colpi di puzzle risolti. Naturalmente vincerà chi rimane vivo, nel caso di giochi come *Doom*, o chi risolve più puzzle, nel caso di *Lode Runner 2*.



Questo è uno dei livelli più impegnativi. Bisognerà fare un uso accurato degli esplosivi che si riusciranno a raccogliere per evitare le continue insidie nemiche.

Talvolta ci si imbatte in giochi come questo, titoli che non richiedono la presenza di una qualsiasi scheda acceleratrice per riuscire a funzionare decentemente. Basterà, infatti, essere dotati di una scheda compatibile DirectX 5.1 e, dopo aver lanciato il gioco, comparirà una finestrella di dialogo che vi chiederà (se non ci siete già) di cambiare la risoluzione a 640x480 pixel, con una profondità di colore di 16 bit.

Lode Runner 2 è un puzzle game di quelli "tosti": lo scopo del gioco è quello di raccogliere un numero predefinito di pepite d'oro per livello e raggiungere l'uscita indenni. I primi livelli sembrano abbastanza facili, ma già dopo una decina si schemi la situazione comincia a complicarsi. Le difficoltà si moltiplicano, in particolar modo quando compaiono degli omini con la tunica (blu o viola) che tenteranno in tutti i modi di distruggervi. L'intelligenza artificiale di questi personaggi varia a seconda della colorazione della loro tunica: alcuni si limiteranno a seguire un percorso predefinito, come se fossero agganciati a una rotaia immaginaria, basterà non trovarsi sui "binari" quando passerà il "treno" e non ci sarà motivo di preoccuparsi. Altri nemici, invece, sono più intelligenti e liberi di muoversi per tutto il livello, risultando molto più difficili da evitare: infatti, potranno percorrere i vostri stessi tragitti e useranno la via più breve per raggiungervi. Ovviamente il nostro (o la nostra) protagonista avrà a disposizione delle armi, alcune permanenti, come la capacità di dissolvere temporaneamente alcune mattonelle del muro (e farci cadere dentro i nemici); altre contate, come le bombe, aggeggi esplosivi di vario tipo che possono far esplodere le mattonelle del muro, o i nemici, in determinate direzioni dipendenti dal tipo di bomba. Saranno poi disponibili alcuni "power-up" per riuscire ad aggirare i nemici, come la possibilità di diventare invisibili o di distruggere qualsiasi individuo con il quale si venga a contatto. Queste possibilità, però, saranno disponibili solo nei livelli più avanzati, all'inizio bisognerà impegnarsi non poco per raggiungere l'uscita dei livelli.

Per chi dovesse incontrare difficoltà nella comprensione e nel gioco, per scoprire come utilizzare certi oggetti o come riuscire a raggiungere un determinato punto del livello, c'è un comodissimo tutorial, che insegna passo passo a utilizzare al meglio le capacità dell'omino o della donnina che bisognerà portare alla fine del gioco. Ovviamente è disponibile la modalità multiplayer, cooperativa o **deathmach**, tramite la connessione via IP, e quindi LAN o Internet. Direttamente insieme al gioco viene fornito anche un editor che permette di creare le proprie mappe e i propri rompicapo da scambiare con gli amici. Una cosa parecchio insolita, ma nello stesso tempo decisamente originale, è il menu dei titoli: non è un semplice menu o un elenco di nomi, bensì un vero e proprio livello del gioco, e per di più, neanche troppo facile.

Walter Mantovani

Casa
GT Interactive

Sviluppatore
Presage Software

Distributore
Halifax
Tel. 02-413031

Prezzo
L. 65.000

Sistema Minimo

Lode Runner 2 è un gioco senza troppe pretese, ma con una longevità degna di nota: più di 150 livelli, divisi in cinque mondi differenti, assicurano una buona varietà di azioni e di situazioni in cui il protagonista può venire a trovarsi. Il sistema di controllo del personaggio, utilizzando la tastiera, all'inizio può risultare un po' scomodo. Bisogna ricorrere, infatti, al tastierino numerico, ma con limitazione alle sole direzioni diagonali, conseguenza questa della visuale isometrica utilizzata nel gioco. La grafica non è niente di eccezionale, ma risulta allo stesso tempo curata e semplice, e per niente pesante per un processore di non ultima generazione. Il fatto di avere a disposizione un numero di vite predefinito per finire ogni livello può essere un vantaggio o meno, a seconda della pazienza del giocatore.

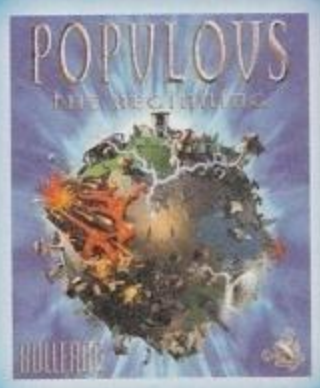
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAMBIA ARIA ALLA STORIA

™ Con Populous™ è stata creata la simulazione della Divinità.
Ora Bullfrog ti permette di gestire il potere distruttivo della terra
in un fantastico mondo tridimensionale
completamente ruotante.
Giocaci e credici in www.populous.net

PC CD-ROM
www. bullfrog.co.uk
www.populous.net



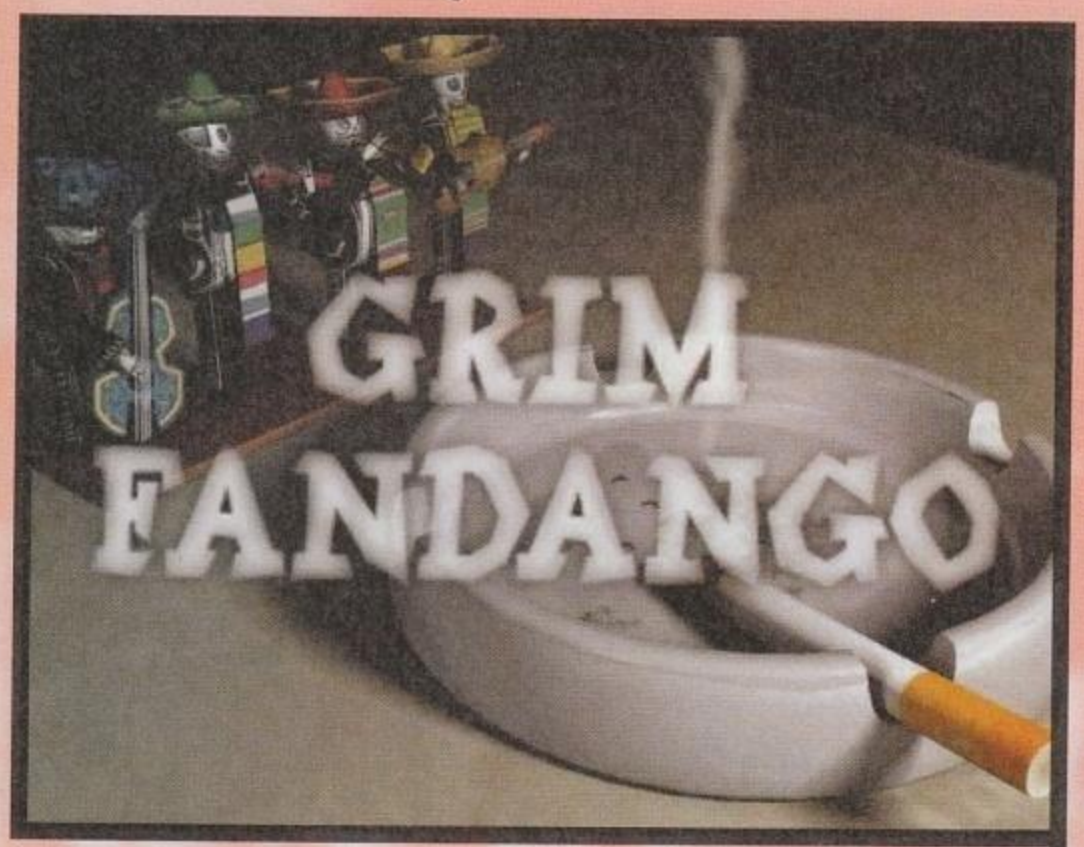
© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Populous, Bullfrog e il logo Bullfrog sono marchi registrati o depositati di Bullfrog Productions Ltd negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S

Un'atmosfera messicana e i toni da film noir accompagnano questa avventura che la Lucas Arts ha mirabilmente confezionato. Humour e ironia fanno da contorno a degli enigmi piuttosto insoliti.



Sono io la morte e porto corona
io son di tutti voi signora e padrona
e così sono crudele così forte sono e dura
che non mi fermeranno le tue mura.
Sono io la morte e porto corona
io son di tutti voi signora e padrona
e davanti alla mia falce il capo tu dovrai chinare
e della oscura morte al passo andare.

"Ballo in Fa Diesis" Angelo Branduardi

ANNO PRIMO

EL MIDOLLO

Per Manny Calavera si preannuncia la solita giornata di lavoro. Nel vostro ufficio trovate il solito, usuale messaggio di rimprovero del capo (esaminate il tubo con la bandierina rossa) e un mazzo di carte. Raccogliete le carte e andate via. Scambiate quattro parole con la segretaria Eva, cercando di ottenere informazioni sull'avvelenamento e sull'autista, prima di andare via usate la perforatrice sul mazzo di carte. Prendete l'ascensore e scendete nel parcheggio, dove, in teoria, vi aspetta il vostro autista. In pratica, non c'è nessuno tranne il mastodontico custode Glottis, chiuso nel suo capanno. Parlando con lui, scoprirete che Domino ha mandato a casa il vostro autista: dovete convincere Glottis a sostituirlo, dicendogli che sono le auto a essere troppo piccole, e non lui troppo grosso. Lui si convincerà ad adattare la macchina alla sua stazza, ma per usare la fiamma ossidrica serve il permesso del capo. Ritornate al piano superiore, ma non perdete tempo a parlare con Eva, aprite la porta di fianco all'ascensore. Percorrete il corridoio e uscite dal portone. Finalmente siete fuori, dove potete ammirare un po' di folklore messicano: lasciate stare la fiesta, prendete piuttosto il vialetto sulla sinistra. Una rassicurante e solida corda di cravatte è calata dalla finestra di Don Copal: non fate caso all'altezza siderale e scalate. Entrate e interagite con il computer. Da qui si possono cambiare i messaggi che Copal invia al dittafono di Eva. Scegliete quello che dice "firmala tu per me" e tornate all'ufficio di Eva, che vi firmerà appunto il permesso per usare la fiamma ossidrica. Segue uno spassoso filmato che ha per protagonista Glottis, al termine del quale vi troverete nel mondo dei vivi. Usate la falce sul sacco a terra, e troverete un nuovo cliente, Bruno. Ma non servirà a nulla, è troppo misero. Dopo averlo spedito, vi troverete nel corridoio del palazzo. Scambiate due parole con Domino e andate al festival in strada. Raccogliete il pane e fatevi dare due "vermi morti" e un palloncino qualsiasi dal buffone. Andate nella camera di imballaggio e riempite i vermi con le due sostanze chimiche che trovate. Infilateli nel tubo dei messaggi nell'ufficio di Manny e recatevi presso la sala tubi (a destra del portone d'uscita). Fate compiere un giro alla serratura del macchinario per fare in modo che la porta rimanga aperta, e parlate con l'operaio che alla fine andrà via. Entrate e inserite la carta perforata nel tubo dei messaggi, questo vi aiuterà a trovare un nuovo cliente, Mercedes, ma vi procurerà guai perché subirete una tremenda strigliata dell'odioso Don Copal, il

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quale vi chiuderà a chiave nel capanno di Glottis. Per uscirne, bussate alla porta e dite al vostro interlocutore che volete scoprire la verità fino in fondo. Salvador v'illustrerà i piani dell'Alleanza Anime Perdute, di cui anche la segretaria Eva fa parte: dite di voler diventare un loro alleato. La prima cosa da fare è trovare delle uova di piccione: andate al festival e procuratevi un palloncino e un filone di pane, poi arrampicatevi sul tetto. Camminate sul cornicione, girate l'angolo ed entrate nella finestra azzurra dell'ufficio di Domino; prendete il cristallo verde nel cassetto e fate un po' a cazzotti col punching-ball per far cadere la dentiera che sta sulla mensola. Ora uscite fuori e legate il cristallo all'altra estremità della corda. Lanciate la corda e usatela per salire fino al tetto. Le uova sono lì, ma sono guardate da un bel gruppo di agguerriti piccioni. Per allontanarli, mettete il pane e il palloncino nel piatto: quando i volatili beccheranno il palloncino, lo scoppio li spaventerà e tutti voleranno via. Ora siete liberi di rubare i futuri messaggeri dell'AAD. Scendete nel capanno di Glottis, usate la dentiera con il distributore di gelatina e rimettetevela in tasca. Recatevi presso la botola e interagite con l'occhio sul muro per far giungere l'ascensore. Quando sarete dinanzi a Salvador, offritegli le uova: ora mancano solo i denti di Manny. Usate la dentiera piena di gelatina e andate a parlare con Eva, che noterà subito i vostri denti. Salvador vi manderà così nella Foresta Pietrificata.

LA FORESTA PIETRIFICATA

La prima persona che incontrerete in questa foresta sarà proprio Glottis, disperato per la perdita del lavoro a tal punto da strapparsi il cuore e gettarlo ai ragni. Cercate di salvarlo, ma i ragni hanno legato il cuore alla ragnatela, e per strapparglielo via bisogna prendere un osso, gettarlo sulla ragnatela e fare leva con la falce d'ordinanza. Questo spedirà l'organo proprio da dove era venuto: prendete un bel numero di ossa, tornate da Glottis e infilategli il pezzo mancante su per il c.... Glottis vi farà salire a bordo: per sapere quale strada prendere, bisogna estrarre il segnale e piantarlo un'altra volta: esso vi indicherà la direzione da seguire. Portatevi dietro il segnale nella zona successiva e piantatelo nella piccola zolla scura al centro della radura per scoprire un passaggio sotterraneo (gli altri tunnel sono un bluff). Scendete per la rampa e raccogliete la chiave che fa spaventare Glottis. Salite di nuovo e tornate dov'era il segnale. Rimangono due direzioni da esplorare: prendete l'unica accessibile (l'altra è troppo accidentata per il "Vagone d'Ossa"). Ora ci troviamo dinanzi un assurdo albero con quattro pompe, uno switch e una carriola. Bisogna agire sui quattro tubi che giacciono a terra: lasciando la ruota della carriola su un tubo, la corrispondente pompa si ferma. Approfittatene per sincronizzare le pompe in modo che quelle di sinistra funzionino alternatamente a quelle di destra. Fatto questo, chiudete lo switch e lasciate salire Glottis sull'albero. Appena Glottis è in cima, accendete lo switch: il vostro autista farà un brutto volo, ma avrete quattro nuovi ammortizzatori. Con la macchina a posto prendete la strada centrale. Questa dà accesso a un ossario pieno di demoni. Prendete il sentiero sulla sinistra e arriverete a un laghetto. Gettate un osso nell'acqua e preparatevi l'estintore: non appena i demoni castori salteranno, estingueteli. Seguite questa procedura fino a quando non ne rimarranno più, aprite il lucchetto del cancello principale e Glottis farà una corsa folle fino a Rubacava.

RUBACAVA

La città di mare è un buon nascondiglio per Manny. Salite le scale e dirigetevi verso la nebbia: Velasco provvederà a mettervi in salvo. Dirigetevi verso il Rub-A-Mat e parlate con il primo cliente, Celso. Incaricatevi di trovare sua moglie, che vi darà una foto da far vedere a Velasco. Mr. V vi dirà che la donna è fuggita con un altro uomo, e come prova vi darà il registro. Mostratelo a Celso che vi lascerà la gestione del bar e partirà alla ricerca della moglie fedifraga.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

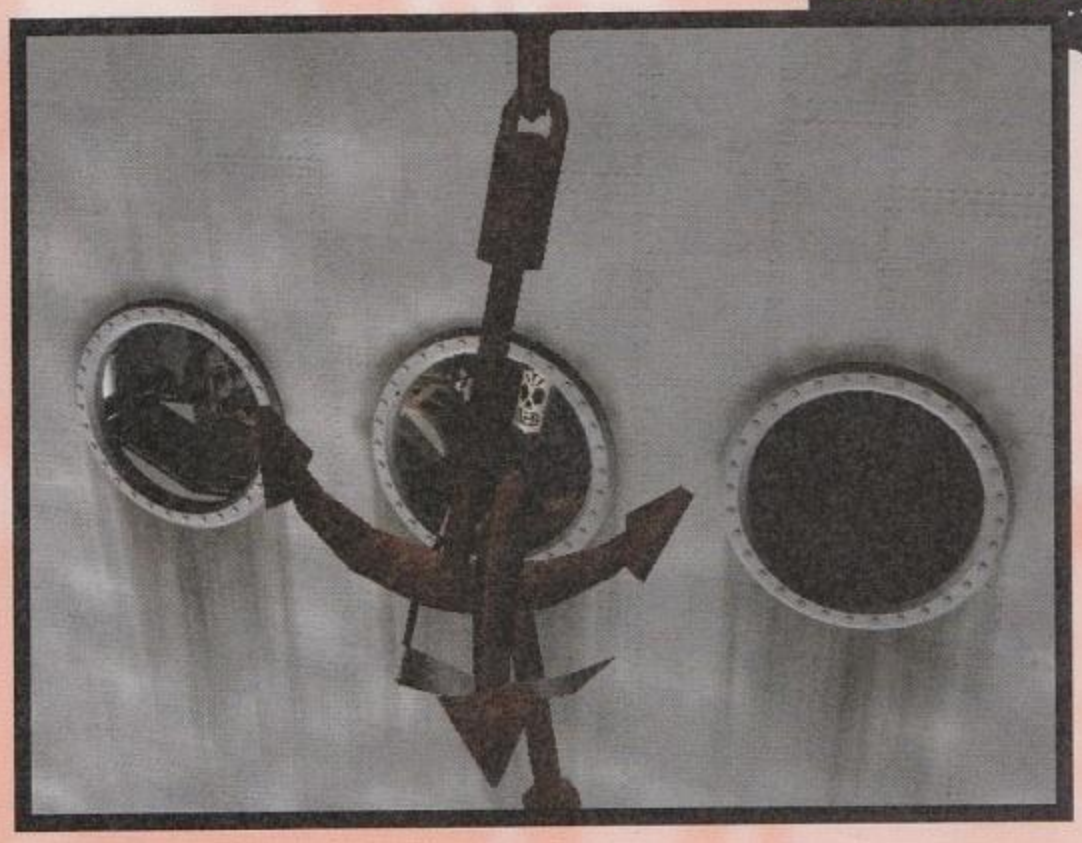
ANNO SECONDO

RUBACAVA

Però, ne avete fatta di strada... ma il vostro cuore (ops...) batte ancora per Mercedes. Lasciate perdere il panorama che si gode dal vostro Cafe Calavera ed entrate nell'ufficio. Raccogliete le lettere di Salvador sul tavolo, scendete e fate due chiacchiere con Lupe. Uscite fuori dalla porta principale e scoprirete che Mercedes è fuggita con Domino: nel tentativo di raggiungerla, finirete a mollo nel mare e sarete salvati ancora da Velasco. Parlate con lui e convincetelo a imbarcare voi e Glottis sul Limbo: ciò di cui avete bisogno sono alcuni attrezzi dell'Ape Marina e una tessera della Federazione Marinai. Allontanatevi dal porto, andate nella piazzola ed entrate nel Blue Casket. Dirigetevi verso la cucina e parlate con Lola e Olivia. I clienti del bar sono una sorta di barbudos dell'aldilà e non hanno alcuna intenzione di parlare con voi perché vi credono un nemico della rivoluzione. Per convincerli, dovrete mostrargli le lettere di Salvador, così vi lasceranno prendere il libro dei lavoratori sul loro tavolo. Ora tornate nella piazzola e dirigetevi verso sinistra, dove incontrerete le Api Marine. Parlate con Terry e dategli il libro dei lavoratori. L'ape inizierà a fare un discorso piuttosto sovversivo, che causerà il suo arresto da parte di Bogen: ora bisogna che Manny trovi un buon avvocato per Terry. Per tornare al locale di Manny, recatevi al Blue Casket e prendete l'ascensore. Finita la corsa, salite un altro paio di rampe e sarete al Cafe Calavera. Entrate, scendete le scale e prendete la bottiglia di liquore dietro il bar. La porta di fianco al bancone conduce al casinò, dove dovrete chiedere un favore all'ometto vestito di verde, Charlie. Chiedetegli di stampare una tessera falsa, e lui lo farà se riuscirete a restituirgli il denaro che gli è stato rubato. Vi darà così una tessera VIP per entrare al Circolo del Cilindro e una macchinetta stampa biglietti. Mostrate la tessera a Glottis, che nel frattempo è diventato pianista, e correrà subito al Circolo. Per raggiungerlo, uscite, ma non senza aver parlato con Lupe. È stato rubato il contenuto di una lettera di Lola, ma non preoccupatevene, per ora. Arrivate fino all'ascensore, ma non prendetelo: scendete le scale, ed entrate nell'obitorio. Parlate con l'addetto ai lavori, che ha bisogno di un metal-detector per identificare i cadaveri. Per arrivare al Circolo dovete percorrere il ponte ed entrare nell'arcata a sinistra delle scale esterne. All'interno del Gattodromo, una scaletta sulla destra vi condurrà al circolo, dove troverete Glottis sbronzo che guarda la corsa dei gatti. Entrate in cucina, aprite la cambusa e fate cadere del vino a terra. Il cameriere vi sgriderà, poi entrerà nella cambusa: chiudete la porta e usate la falce per bloccarla. Raccogliete la siringa da tacchino, uscite dalla cucina e andate a parlare con l'avvocato Nick al tavolo. Cercate di convincerlo a essere il vostro avvocato: ditegli di tutto, anche che siete disposti a raccontare a Max di Olivia. Quando l'avvocato si allontanerà per andare da Maximino, rubate il portasigarette. Ora, uscite dal Gattodromo e salite le scale esterne. Carla, la sorvegliante, ha un metal-detector portatile che sarebbe molto utile per l'obitorio. Iniziate a parlarle, poi bevete la bottiglia di liquore e passate sotto il metal-detector grande. Seguirà una perquisizione, poi andrete nello stanzino con Carla che vi assillerà con la storia della sua vita. Interrompetela parlandole del metal-detector e lei lo scaraventerà fuori incavolata come una biscia. Poi mostratele il portasigarette e ditele di averlo trovato sotto la sua scrivania. Pensando che sia una bomba, Carla la farà detonare, e del portasigarette rimarrà solo la chiave che non riuscivate a togliere. Avete sfruttato già abbastanza la ragazza: uscite e scendete le scale del Gattodromo fino al punto in cui Manny si rifiuterà di proseguire per la folla. A destra della pista c'è una sala con un monumento dedicato al campione Puffettone. Una porta aperta conduce al posto in cui Carla ha buttato il metal-detector, dove c'è un apriscatole che voi dovete prendere. Tornate nella cucina del Circolo del Cilindro, salite la scala a pioli e aprite il barile di vino con l'apriscatole. Entrateci dentro, il magazziniere vi porterà nel deposito, aspettate che il vostro trasporto giunga a termine. Giunti nel magazzino, avviate il muletto (l'elevatore) ed entrate nell'ascensore. Premete il pulsante rosso sul muro, poi risalite immediatamente sul muletto e ponete il forcale in direzione di uno dei due spazi appositi della saracinesca. Continuate ad accelerare finché il forcale andrà in fondo e farà fermare l'ascensore in prossimità di una stanza segreta. Abbassate la leva sul lato del muletto e avrete accesso a una stanza segreta. Entrateci e troverete la valigia; verrete automaticamente trasportati all'ingresso del Circolo dove Charlie vi darà la tessera dei marinai in cambio della valigia che avete appena trovato. Tornate dove avete preso l'apriscatole (dove si trovano le lattine di cibo per gatti). Usate la falce sui detriti per recuperare il metal-detector. Ora tornate dalle Api Marina, e proseguite verso il faro. Aprite la porta con la

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



chiave di Nick e avrete una spiacevole sorpresa: prima di "germogliare", Lola vi lascerà una targhetta. Portatela a Lupe, che provvederà a darvi una giacca da donna con un biglietto all'interno. Scendete al Blue Casket ed entrate in cucina. Il lavandino è pieno d'acqua di narghilè, ingrediente segreto degli spaccabudella: fate uscire il cameriere e riempite la siringa di questo liquido. Dovete cercare di prendere il posto del marinaio Naranja: raggiungetelo all'estremo sud del molo, all'interno della bottega di Toto. Qui Toto gli sta facendo un tatuaggio: per prima cosa, aprite il frigorifero e bloccatelo tirando il cassetto interno. Approfittando della distrazione generale, svuotate la siringa nella bottiglia di Naranja, che cadrà subito nel mondo dei sogni. Mentre dorme, rubate la sua piastrina. Mostrate a Toto il bigliettino che vi ha dato Lupe e lui vi darà una foto di una corsa di gatti. Uscite e tornate all'obitorio. Date il metaldetector a Membrillo e gettate la terghetta di Naranja su uno dei corpi. Ora è il momento di usare la stampatrice di Charlie: stampate un biglietto della seconda settimana (c'è scritto sulla targhetta di Puffettone), della sesta corsa (è sulla foto) e di Martedì (giorno dei cappelli da gatto) e mostratelo allo sportello che si affaccia sul Gattodromo. Non mostratelo a quello vicino le scale, che vi riderà in faccia e lo butterà via. Come premio, riceverete la foto che incastra Olivia mentre cornifica Max con Nick. Salite al Circolo e mostratela a Nick, che non tarderà a liberare Terry. Ora vi rimane una sola cosa da fare: un po' di bagarre prima di abbandonare la città, e per farlo basta far innervosire gli sbirri. Tornate nell'ufficio di Manny al Cafe Calavera e azionate il meccanismo di controllo della roulette. Premete il tasto del magnete mentre il commissario Bogen sta giocando: truccare la roulette lo farà alquanto arrabbiare, tanto da mandare tutti i suoi uomini a ispezionare il Cafe Calavera: approfittatene per imbarcarvi sul Limbo.

ANNO TERZO

IN MARE

Beh, il Limbo è proprio cambiato, grazie ai due nuovi membri dell'equipaggio. Ma, purtroppo, la nave subisce un assalto da parte degli assassini doganali. Tutta la ciurma viene germogliata, escluso il capitano Manny che ora si trova barricato con Glottis in sala motori. Ai due lati ci sono i comandi delle ancore di babordo e tribordo, al centro il comando dei motori. Per prima cosa, azionate il motore di tribordo, poi alzate e abbassate l'ancora di tribordo. Poi alzate l'ancora di babordo e ancorate entrambe all'oblò usando la falce. Rialzate l'ancora di tribordo e accendete entrambi i motori per fuggire in mare aperto. Arrivati a un certo punto, colerete a picco, ma non perdetevi d'animo. Giunti sul fondale, provate a dirigervi verso la luce. Entrerà in scena uno strano personaggio con una lanterna sul capo: Chepito. Parlategli e poi afferratelo per la lanterna e passatelo a Glottis. Insieme vi dirigerete verso la perla. Purtroppo c'è una piovra in un sottomarino che porta a sé qualsiasi cosa si muova. Perché allora non sacrificare Chepito? Camminate fino alla roccia con i molluschi, alla fine della scogliera. Se aggirate la roccia, Chepito vi seguirà e resterà intrappolato dai molluschi. La piovra non perdona... voi vi nasconderete sul sommergibile insieme a Glottis e verrete trasportati ai Confini Del Mondo.

CONFINI DEL MONDO

Come ve li sareste aspettati, i confini del mondo? In *Grim Fandango* sono solo un isola... La prima cosa da fare è entrare nell'elevatore. Prendete la strada sulla destra e proseguite fino ad arrivare da Meche. Troverete una brutta faccia conosciuta che metterà KO voi e Glottis. Secondo i piani di Domino, voi dovreste prendere il suo posto al lavoro: vi svegliate, infatti, nel suo ufficio assieme a due angelitos fabbrica-lampadine in gabbia. Parlategli, cercate di dirgli che siete loro amico, che volete salvarli, che le mani non sono troppo grosse, che non avete attrezzi, anche se è tutto inutile: tutto ciò che riceverete sarà un martelletto e una valanga di "cattivo!". Uscite e andate da Meche. Prima rovesciatele il portacenere addosso, poi parlatele fino a che vi dirà che vuole la vostra pistola. Voi una pistola non l'avete, quindi dovrete cercarla. Prima di andare via, raccogliete le calze nel cestino. Una volta scesi, andate a sinistra verso la cava. Pare che Chepito abbia la passione per il baratto: offritegli il martelletto e le calze, e lui vi darà un trapano e la pistola. Portate la pistola a Meche e aspettate che Domino la imprigioni fuori dalla stanza. La porta blindata è composta da tre elementi: la maniglia, la ruota e la serratura. Prima sfasciate la serratura con il trapano in modo che i cilindri siano visibili, poi agite nel seguente modo:

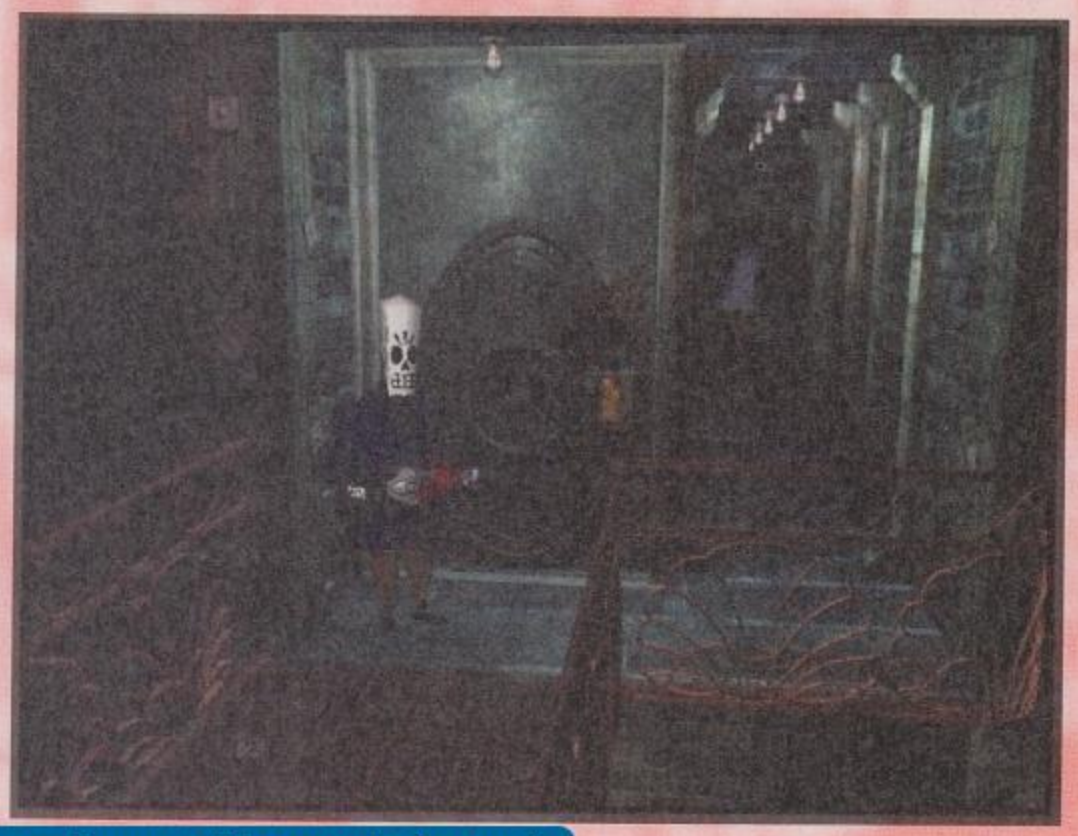
1) girate la ruota verso destra fino a far muovere tutti e quattro i cilindri.
2) allineate il cilindro superiore in modo da esporre la parte piatta verso il lato destro
3) girate la ruota in senso opposto

Fate in modo che i quattro cilindri siano allineati allo stesso

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

modo e incastratevi la falce, poi girate la maniglia e il gioco è fatto. Entrate e chiudetevi dentro. Ora, per provocare un contatto elettrico, usate la falce sul circuito sopra la porta, che aprirà la stanza di Meche.
¤πAndate vicino alla ragazza, tagliate i tubi sovrastanti con la falce e aprite la valvola dell'acqua. Secondo i vostri calcoli, dovreste uscire trasportati dall'onda, ma l'acqua è poca. Chiudete la valvola e fate attenzione alla mattonella in cui si riversa l'acqua. Prendete la scure nell'altra stanza e poggiatela sulla mattonella per scoprire la via d'uscita. Scoprirete anche un utile indizio per la vostra indagine prima di finire su una spiaggia deserta. L'unica via d'uscita è la grossa struttura di ferro: salite le scale e vi troverete sulla gru. Per manovrarla, si usano i tasti freccia in alto e in basso per il gancio, mentre quelli a destra e a sinistra danno il movimento nella trincea. Guidatela fino all'altra estremità del fosso, poi scendete e calatevi nel convogliatore. Scendete in prossimità della leva, abbassatela e risalite, proseguendo verso il basso. Verrete trasportati dalla corrente, fino a trovarvi appesi ad una ringhiera. Continuate verso l'ancora e scendete lungo la catena: avete trovato una nave con sopra Glottis che sta, come al suo solito, mettendoci mano. Ora dovete recuperarla. Tornate alla gru e riportatela verso la spiaggia. Abbassate il gancio, scendete sulla spiaggia e usate lo spaccatutto sui bulloni, così otterrete una catena. Riportate la gru in prossimità della nave e calate la catena nel convogliatore. Calatevi anche voi e abbassate la leva più volte finché la catena non si legherà all'ancora. Ora è tutto pronto, basta solo salire e... oh, issa! la nave è pronta per la fuga, se non fosse per la barriera corallina. Per ovviare a questo, salite sulla gru e calate la catena nel tritacoralli. Glottis lo monterà sulla nave, ma non è ancora finita, perché nel viaggio incontrerete Domino che vi sfida ad andare sul suo sommergibile. Saltate sul sommergibile, estraete la falce e accecate la piovra: Domino farà la fine che si merita mentre voi verrete tratti in salvo dagli angelitos. Ora vi attende un lungo anno di viaggio.



ANNO QUARTO

IL NONO ALDILÀ

Giunti alla vostra meta, i compagni di viaggio vengono mandati in sala d'attesa perché sprovvisti di biglietto, mentre Glottis cade giù dal tempio. Scendete le scale esterne fino alla base della piramide ed aprite il sarcofago. Una vostra vecchia conoscenza vi restituirà rabbiosamente la tazza che gli avete regalato quattro anni prima. Mentre salite, Meche vi chiamerà. Per ora ignoratela e andate a parlare con il guardiano, insistendo sull'innocenza dei vostri compagni: lui vi consegnerà una lettera di minacce scritta da (tremate...) Hector Lemans, che vi avvisa del suo arrivo in zona per germogliarvi personalmente.
Entrate nell'officina, dove vedrete Glottis in fin di vita. I meccanici vi informeranno che l'unica cura possibile è farlo correre, quindi dovete trovare un motore potente per salvare il vostro compagno d'avventure. Scendete le scale ed entrate in cucina, dove ci sono un tostapane e uno scolapiatti.
Mettete la tazza nello scolapiatti. Aprite il cassetto e prendete uno straccio. Imbevetelo nei barili d'olio fuori dalla cucina e mettetelo nel tostapane. La fiammata entrerà in contatto con la gommapiuma della tazza e farà venire un'idea geniale ai meccanici: costruire un motore a reazione. L'assurdo veicolo viene messo sui binari, ma quando Glottis si sveglia, si agita a tal modo da far cadere in mare il mezzo. La corrente trasporta la carretta a reazione con tutti i suoi passeggeri a Rubacava.

RUBACAVA 2: LA VENDETTA

Naturalmente avevate lasciato qui il Vagone d'Ossa, ma... qualcuno lo ha sabotato, e non potrete prenderlo fino a che non disinnescate la bomba. Andate da Velasco e ditegli della sua vecchia nave, poi prendete la bottiglia con la nave dentro. Andate nella cucina del Blue Casket e riempite la bottiglia con la "Bomba della Bara", poi andate nella bottega di Toto e rubate il liquido nitrogeno nell'armadietto. Tornate da Glottis e offritegli il cocktail: non si farà pregare per berne ancora. Appena torna dal Blue Casket, ditegli che quel liquido è la salamoia della carne in scatola: in un attimo vomiterà l'anima sul pavimento. Usate il nitrogeno sul vomito azzurro di Glottis per congelare le spolette della bomba, poi avviatevi verso l'ordigno e disinnescatelo.

NUEVA MIDOLLO

Vi ricordate di un certo Salvador Limones? Beh, lo avete ritrovato, e ora potrete continuare a servire la sua causa. Siete nel suo quartier generale, dove un suo uomo è stato appena salvato dalla germogliazione completa. Raccogliete la mano non ancora germogliata dell'agente e la sua foto nella spazzatura, poi date al piccione viaggiatore la lettera di Hector e la foto dell'agente. Questo farà giungere la lettera fino al laboratorio di Bowsley, l'armiere di Hector.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che vedendola s'intimorirà e fuggirà via, lasciando una scia di liquido verde: la "germoglina". Uscite dalla stanza e salite la scala a fianco del Vagone d'Ossa. La sala presenta due uscite: una va al casinò, l'altra ai camerini. Andate verso i camerini, dove ci sono due attori. Avete bisogno di un travestimento, ma il cast è al completo, quindi dovete sbarazzarvi di uno dei due idioti travestiti. Raccogliete la caffettiera e salite la passerella. Da qui versate il caffè bollente sulla testa dell'attore, poi date uno sguardo alla macchina per la neve. Inseritevi il braccio dell'agente e portate via il trita-ossa così ottenuto. Scendete la passerella ed entrate nello spogliatoio, da cui uscirete belli e truccati.

Ora servono i vestiti: tornate indietro e salite le scale che vanno al casinò. Entrate e dirigetevi verso le slot-machine, dove ci sono Chowchilla Charlie, Mercedes e un tale su un monociclo. Costui è l'agente messo in salvo da Salvador, e sta truccando le slot-machine per ottenere denaro. Fatevi riconoscere da Meche: lei vi dirà che ha promesso a Charlie di andare insieme a lui alla festa, ma solo se verrà vestito con un lenzuolo. Charlie pero è restio all'idea di abbandonare il gioco, così dovrete agevolarlo: buttategli addosso il lenzuolo, poi chiamate l'agente e fategli truccare la slot-machine. Charlie andrà di corsa a cambiarsi in bagno, e voi andateci subito dopo di lui. Vi manca solo una cosa per discutere amichevolmente con Hector: la pistola.

Scendete fino al Vagone d'Ossa e prendete in mano il telecomando che controlla le sospensioni. Se usate il trita-ossa sulla germoglina, noterete che nascono dei fiorellini: questo vi rivelerà il cammino di Bowsley. Andate oltre, fino a giungere alle catacombe, dove avrete bisogno dell'illuminazione di Glottis.

Proseguite a bordo del Vagone, fino a trovare un grosso coccodrillo albino che vi sbarra la strada. Proseguite finché potete, poi alzate le sospensioni con il telecomando, mettetevelo in tasca e saltate sulla passerella di lato.

Correte fino alla fine e calatevi per un po' lungo la scaletta per attirare l'attenzione del mostro: questo nel frattempo si sarà girato, e per immobilizzarlo basterà abbassare le sospensioni. Davanti a voi c'è solo il negozio di fiori di Bowsley, ma è inutile cercare di parlare con lui, dato che è preso dal panico. Entrate e usate la falce sulla palla di scotch sopra la porta, in modo da scoprire il campanello. Se provate a rientrare, Bowsley sarà molto più tranquillo, e vi darà subito la pistola e le munizioni.

Avete tutto quello che vi serve: potete salire al casinò per la resa dei conti. Parlate con il demone di guardia all'ascensore: egli vi metterà alla prova, facendovi delle domande su Hector, ma per rispondergli basta dare un occhiata al tabellone in alto. Per ogni domanda posta, sul tabellone compare un numero nuovo, che è la risposta giusta alla domanda.

Di sopra incontrerete i coniugi Flores, che sono indecisi se comprare o meno il biglietto. Non rivelate la vostra identità, ditegli che siete un agente, soprattutto parlategli dei vostri problemi, della vostra ultima vacanza. Alla fine riuscirete a convincerli e vi attirerete le simpatie di Hector. Mentre vi mostrerà il vostro nuovo lavoro, voi estraete la pistola, ma lui riuscirà a scappare fuori grazie a un corvo che vi distrarrà. Nel tentativo di aggrapparsi a un muro per saltare da un palazzo all'altro, Hector cadrà nel vuoto.

Voi invece avvicinatevi al doccione sui cui si regge l'insegna, e cospargetelo d'ossa e germoglina. I germogli provocheranno delle crepe che faranno cadere la statua, permettendovi di passare e raccogliere la valigia lasciata da Hector.

V'incontrerete con Meche alla stazione, ma mentre partirà verrà attaccata da un corvo. Verrà salvata da Glottis, mentre voi salite in macchina di Olivia assieme alla valigia. Beh, ora avete scoperto che Olivia è l'amante di Hector, e avrete una brutta sorpresa per quanto riguarda Salvador: di lui è rimasto solo il teschio.

Olivia vi ha portato in campagna, alla serra di Hector. Salite sulla collina ed entrate nella serra, dove verrete inesorabilmente germogliati, ma basterà usare il nitrogeno per bloccare la germogliazione (dovete davvero ringraziare Toto, senza dubbio!).

Siete di nuovo vicino la macchina: andate a parlare con Sal, che vi dirà di trovare il resto del suo corpo in quanto contiene la chiave del portabagagli. Purtroppo, Sal si sacrificherà per la rivoluzione, ma voi dovete continuare.

Quando aprirete la valigia, noterete che un biglietto vola verso il teschio germogliato di Sal. Raccogliete il biglietto e seguite la direzione che esso vi indica. Il corpo di Sal si trova dietro la serra, e in esso è contenuta la chiave del portabagagli, apritelo e prendete la pistola. Un conflitto con Hector sarebbe inutile, basta semplicemente andare verso la pompa dell'acqua e sparare alcuni proiettili nel serbatoio, in modo da diffondere la germoglina in tutta la serra. Salite sulla collina e godetevi lo spettacolo: Hector è finalmente diventato concime, dopo una post-vita di crimini e delitti. Finalmente, per Manny è giunta l'ora di andare via con Merecedes. Così, dato l'ultimo abbraccio a Glottis, si può andare via, e i quattro musicisti che ci hanno tenuto compagnia con il loro jazz e la loro musica latina suonano la loro ultima canzone per il treno numero 9.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S mail

Questo mese abbiamo ricevuto tantissime lettere di lettori in difficoltà, per cui non ci dilungheremo come al solito, limitandoci ad augurare un banalissimo Buon Natale e Felice Anno Nuovo. Augurando a tutti un '99 pieno di originalità, vi lasciamo alla lettura della Sos Mail Natalizia.

SOS mail, ZETA Studio-VIT, via Ricotti 15, 20158 Milano
Oppure, con subject SOS MAIL, a: zeta@studiovit.com

MORTAL KOMBAT 4

Un saluto a tutta la redazione.
Sono Michele, un vostro lettore, volevo sapere se conoscevate qualche trucchetto o codice per MORTAL KOMBAT 4.
Grazie a tutti, ciao.

Certamente, c'è ne sono diversi, ecco quelli più importanti che abbiamo trovato sulla rete.

111-111	Mosse a caso
555-555	Per avere svariate armi
222-222	Per iniziare con una mossa a caso
100-100	Disabilita i colpi
010-010	Disabilita il massimo danno
110-110	Disabilita i colpi e i danni massimi
666-666	Spegne la musica
123-123	Vi fa vincere con un solo colpo
001-001	Per correre all'infinito
321-321	Per combattere con delle teste enormi

Con questi codici, invece, si accede ai Livelli:

011-011	Goro's Lair
022-022	The Well
033-033	Elder Gods
044-044	The Tomb
055-055	Wind World
066-066	Reptile's Lair
101-101	Shaolin Temple
202-202	Living Forest
303-303	The Prison
313-313	Ice Pit

PRINCE OF PERSIA

Spettabile ZETA;
Innanzi tutto complimenti per la rivista, era da molto tempo che pensavo di scrivervi e finalmente mi sono deciso. Dovreste farmi un piacere, la mia ragazza (e io) non è mai riuscita a finire Prince of Persia. Siamo arrivati al livello n. 10, dove incontriamo la nostra immagine riflessa che ci sfida a duello, ma non riusciamo ad andare oltre. Abbiamo provato ad ammazzarla ma moriamo pure noi, vi sarei molto grato se poteste venirci in aiuto.
Distinti saluti.
Paolo Rupil

Era veramente tanto tempo che non sentivamo parlare di questo livello di Prince of Persia. Allora, come hai potuto costatare la tua immagine riflessa non la puoi uccidere, pena la morte. L'unica filosofia da adottare per vincere è quella della non violenza, in poche parole devi smettere di combattere ritirando la tua arma. Solo così il clone ritornerà a fondersi con il tuo corpo. Allenati bene che tra qualche mese uscirà Prince of Persia 3...
Se poi non ti bastasse questo aiuto prova a lanciare il gioco da Dos, digitando: Prince Megahit, abiliterai alcune gabole come:

K	Per uccidere i nemici sullo schermo
SHIFT+L	Livello successivo
SHIFT+T	Aggiunge energia
SHIFT+W	Per cadere dolcemente
SHIFT+I	Schermo capovolto

HEXEN II

La prima lettera di questo mese è la soluzione al quesito del mese scorso di Maurizio che riguardava il *Mission Pack* di *Hexen II*. Come potete vedere un lettore ci ha subito inviato una mail che noi pubblichiamo molto volentieri.

Cara Redazione di ZETA,
ho letto sul numero di novembre la richiesta del lettore (Maurizio) relativa al mission-pack *di* Hexen II *e volevo dare una risposta al quesito.*

Livello Tibet4.
I simboli nel corridoio sono, rivolgendosi verso il nuovo livello:
Sinistra: tong, ra, mu
Destra: dru, se, tong
Per trovare la ruota considera il livello dall'inizio.
Dopo aver superato la prima parte si arriva a una piccola caverna con un bivio: vai a sinistra e prosegui fino ad arrivare in un'altra caverna con dei coni di luce (quella dove i muri sparano chiodi). Avvicinandosi al primo o all'ultimo cono, la parte di pavimento a esso relativa cede e al di sotto si possono vedere degli spuntoni di roccia. Distruggili e quindi calati di sotto. Da qui, andando avanti, si passa per un corridoio in cui sono rappresentati i simboli; avvicinandosi a ognuno di essi compare il nome. Proseguendo ulteriormente si arriva in una stanza dove, dopo aver ucciso tutti i nemici, si ha l'accesso a uno stanzino contenente la ruota in questione. A questo punto, torna nel corridoio con i pulsanti, posa la ruota sul simbolo che ne è privo e premi i pulsanti con la combinazione che si può leggere in un altro posto e che è proprio quella indicata da Maurizio: se, mu, dong, tong, dru, ra.
Spero di essere stato utile.
Ciao e buon lavoro.
Francesco Delfino

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FORSAKEN

Ciao sono Domenico e vi scrivo da Milano,
neofita del PC, ho acquistato diversi giochi ma sinceramente senza soluzioni non ne ho mai finito uno. Ora sono bloccato nel secondo livello di Forsaken *e sto aspettando buone nuove.*
Vi ringrazio sin d'ora e vi saluto ciaoooooooo
Domenico

Questo è un gioco di cui si è parlato molto prima della sua uscita, ma che poi alla fine si è rivelato un buon sparatutto avido di risorse di sistema. Comunque non preoccuparti troppo vedrai che presto finirai anche tu qualche gioco è tutta questione di esperienza.
Per abilitare i cheat devi scrivere **bubbles** in un qualsiasi menu. Poi digita questi codici:

THEFULLMONTHY	Per accedere a un qualsiasi livello tramite un menu
IAMZEUS	Invulnerabilità, tutte le armi, munizioni, nitro, powerpods e 2 armi sconosciute chiamate SPID e THIEF
TITSOOT	Permette l'accesso a una navetta speciale, inoltre vengono abilitate le texture per adulti
LUMBERJACK	Mette a disposizione diversi target. Se si preme una volta il tasto relativo ai missili si ottiene il Mug, se si preme due volte si ottiene il Mug a spirale, infine se si preme tre volte si ottiene il Bouncy-Mug
JIMBEAM	Se si preme il tasto del laser velocemente si ottiene il laser normale, due volte per l'electro-beam e tre volte per il superbeam

LEISURE SUIT LARRY 7

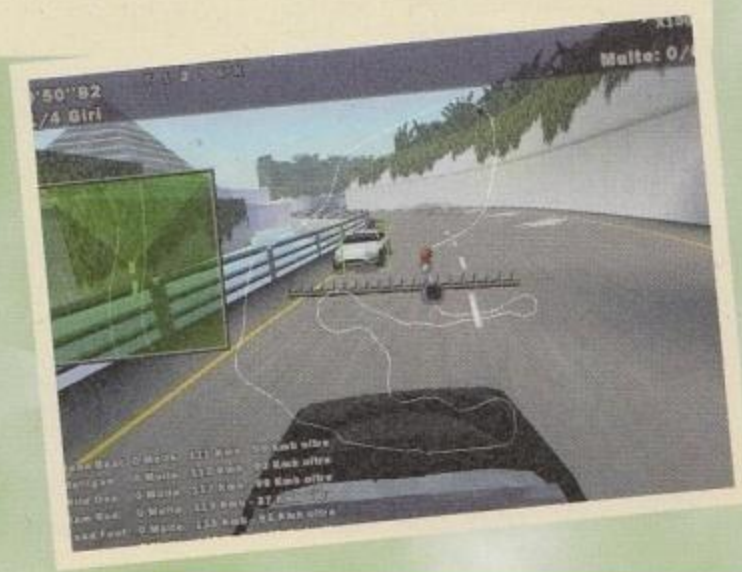
Hi Zeta people,
mi chiamo Roberto e ho un piccolissimo problema.
Dove posso trovare gli ingredienti per vincere il concorso di cucina in Leisure Suit Larry 7: Love for sail*?*
E ancora, dove si nasconde il cameriere X-coso?
So per certo che farete il possibile, se così non fosse o non potesse essere vi chiedo almeno di pubblicare sulla Bibbia Videoludica le risposte ai quesiti di questo vostro fedele discepolo!
See ya 'round and thank you sooo much, Z-Crew by
Roberto "Logan" Saja

A nostro parere le avventure della Sierra sono sempre state un gradino sotto quelle della LucasArts. L'unica eccezione, va fatta per il simpatico Larry, capace di strappare un sorriso anche ai non amanti del genere. Purtroppo conquistare tutte le donne di questa avventura non è affatto semplice... Per farsi notare dal capitano il nostro Larry dovrà vincere la gara di cucina. Andate dunque in cucina e prendete la pentola, il pesce e il sale. Dall'inventario controllate il foglio di carta che avvolgeva il merluzzo e leggete la ricetta "formaggio di castoro alla venezuelana". Gli ingredienti richiesti sono: il latte, il sale, il succo d'agrumi e un po' di muffa. Grazie alla chiave del Cabin boy, aprite la stiva di poppa, entrate e mirate a una castorina, digitate dunque LATTE (o milk se avete la versione inglese). Poi andate in biblioteca, leggete il libro verde sulla destra, parlate con Drew e digitate FOKKER, riuscendo così a convincerla a venire con voi a fare la doccia. Prima però dovrete ritrovare la sua valigia e così dovrete andare nella stiva di prua e aprire il piccolo baule. Una volta nella stanza, mentre Drew farà la doccia, dovrete attaccare il tubo antincendio al bocchettone rosso sulla sinistra. Dopo aver tirato lo scarico, Drew scapperà via. Fate dunque un salto al bar e chiedete a Johnson del succo di cedro (o LIME JUICE). Tornate ora in cabina (la numero 0) e raccogliete la muffa dal pavimento, ottenendo così l'ultimo ingrediente. Giunti un cucina mettete il latte nella Cybercheese 2000, usate il coltello sul Kumquats e alla fine aggiungete la polvere orgasmica presa precedentemente nella camera di Dewmi. In questo modo portando la torta ai giudici verrete premiati vincendo la prova.

THE NEED FOR SPEED III

Ciao, mi chiamo Antonio, ho 20 anni o vorrei chiedervi un piccolo piacere.
Vorrei sapere come si fanno a usare i codici che sono apparsi nell'ultimo numero di Zeta di "The Need for Speed III": dove devono essere inseriti i codici (es. G001, G002, ecc..) per ottenere le altre macchine?
Un altro quesito: ho letto anche che nel sito Needforspeed.com che sono presenti dei file .EXE che ti danno delle nuove macchine: Questi file devono essere copiati in una particolare directory oppure basta lanciarli? Una volta fatto questo devo scrivere altri codici o nel gioco appariranno le nuove macchine?
Grazie.
Antonio Matera

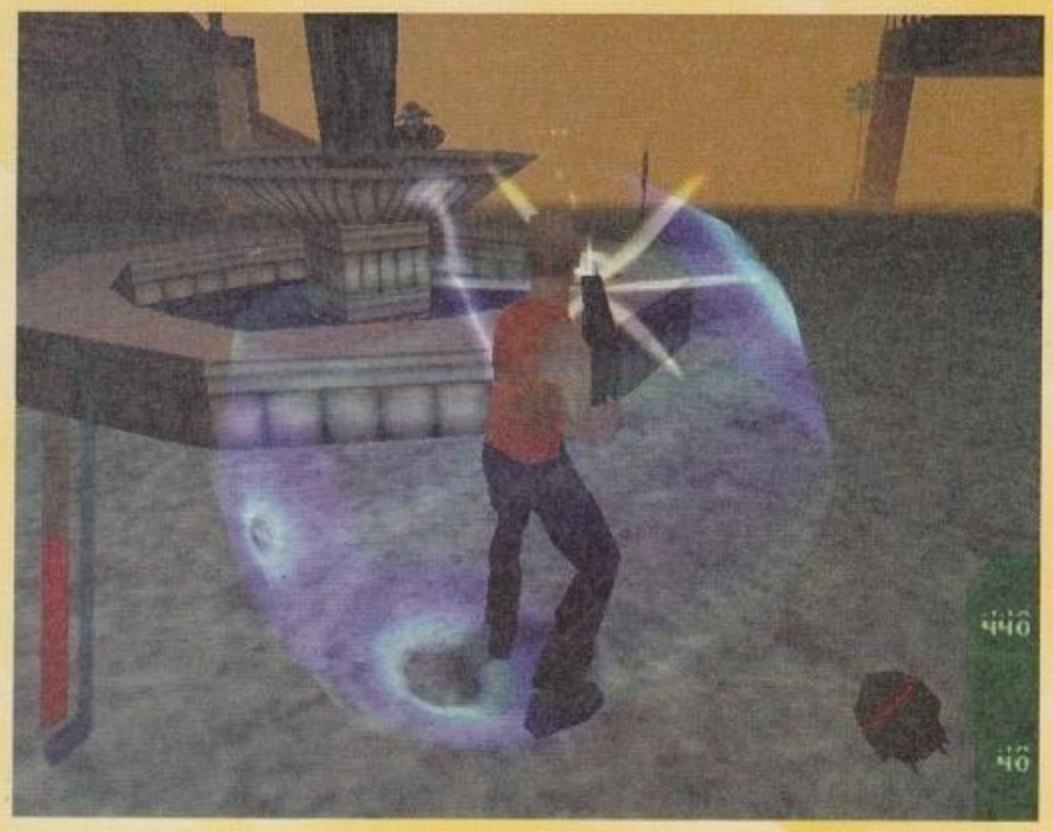
I codici vanno inseriti mentre selezioni l'auto e il percorso. Sul secondo quesito non saprei dire, credo comunque che ci siano allegati dei file Readme.txt, dove viene spiegato come fare. Se non trovi nulla probabilmente vorrà dire che le patch si installeranno da sole, individuando la directory dove hai installato il tuo programma.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE



THE 5TH ELEMENT

Se vi siete persi il film di Luc Besson, e non riuscite a sconfiggere il male provate a usare questi codici...e ricordatevi bene che il quinto elemento non è la giovane e bella Lilù ma bensì l'amore! Bisogna inserire questi codici nel menu e poi selezionare una nuova partita:

RALPH	Per superare un livello
DAVID	Per essere invincibili
JEROME	Scudo
OLIVIER	Per avere tutte le armi
FANETTE	Per avere tutti gli oggetti
BENOIT	Per vedere tutti i film
JOEL	Tutti i codici abilitati

DETHKARZ

Inserire questi codici nel menu iniziale:

ITSASMALLWORLD	Accesso a tutte le macchine
KCOLNU	Accesso a tutti i circuiti
ZRAKHTED	Abilita tutto

H.E.D.Z.

Per inserire i codici premere prima **T**:

OH MY GOD	Invincibilità
TOO HARD FOR ME	Disattiva l'intelligenza artificiale

MIG 29 FULCRUM

Premere **T** per attivare la barra e inserire questi codici:

YOU GOT WHAT I NEED	Munizioni infinite
FOOD GOES HERE	Ricarica l'aereo
BIG GULP	Rifornisce l'aereo
YOURE HERE FOREVER	Invincibilità
DAMM THAT CORNER	Disattiva i crash
CHILIBURGER	Ripara l'aereo
SPINDIVE	Impossibilità di venir colpiti
UPSIDE DOWN	Livello di volo automatico
PAPERAIRPLANE	Aerei di carta
PATSUX	Sconosciuto

NFL BLITZ

Ecco alcuni codici per questo gioco:

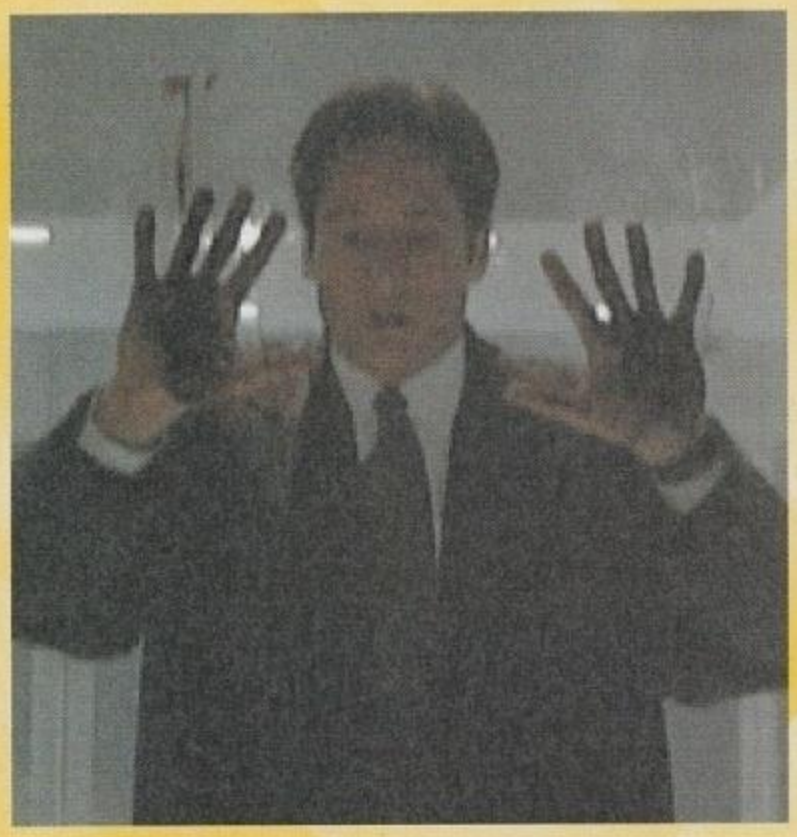
200R	Teste giganti
555R	Tempo piovoso
222R	Gioco notturno
223R	Tiro a distanza illimitata
423R	Passaggio super
012D	Disattiva gli aiuti della CPU
111D	Modalità torneo (nella modalità a due giocatori)
525D	Tempo nevoso
312U	Maggiore potenza offensiva
421U	Maggiore potenza difensiva
433U	Invisibilità
500L	Spegne le luci dello stadio
250L	Passaggi veloci
032L	Attiva il turbo nella corsa
404L	Aumenta la velocità della corsa
312L	Migliora la ricezione
212L	Bel tempo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

X-FILES

Esiste un modo per bypassare la password del computer in questo avvincente gioco, ed è quello di premere con il tasto destro la lettera **O** quando compare la scritta "Welcome" sul video del terminale dell'FBI.
E mi raccomando TRUST NO ONE ! perché la verità è la fuori.



DELTA FORCE

Nella console digitare " ` " per attivare i codici:

IWILLSURVIVE	Invincibilità
RAINDROPSKEEPFALLINGMYHEAD	5 colpi di una nuova arma (Può essere inserito più volte)
TAKEITTOTHELIMIT	Genera nuove munizioni
HITMEWITHYOURBESTSHOT	Computer
CLOSETOYOU	Sconosciuto

CENTIPEDE 3D

Durante il gioco digitate questi codici e poi premete **INVIO**:

WIMP	Invincibilità
GETALIFE	Vite inifite
GOTO	Conclude il livello
FLY	Vi permette di volare
NORMAL	Velocità di gioco normale
SLOW	Velocità di gioco lenta
SLOWW	Velocità di gioco lentissima
DLOAD	Chiude il gioco e vi "sbatte" a Windows

SPEARHEAD

Per diventare invincibili in questo gioco, basterà tenere premuto: **S+P+E+A+R+H** e premere il tasto **BACKSPACE** (quello sopra a INVIO).

LODE RUNNER 2

Premete **ESC** durante il gioco per entrare nel menu e inserite **glazed donut** per abilitare la modalità cheat.
Ogni volta che inserirete uno di questi codici, sentirete un beep di conferma.

F3	Torna indietro di un livello
F4	Supera il livello
Alt F12	5 vite
Alt 8	Dieci bombe
Alt K	"Beach Ball" power up
Alt I	"Inviso" power up
Alt T	"Morph" power up
Alt B	"Cloak" power up

BLOOD 2 (DEMO)

Durante il gioco, per inserire questi codici premere **T** e poi digitare:

MPGOD	Invincibilità
MPKFA	In un solo colpo: Salute, munizioni e armatura
MPHEALTH	Salute
MPAMMO	Munizioni
MPARMOR	Armatura
MPPOS	Mostra la posizione corrente ON/OFF
MPCAMERA	Regola l'angolo della telecamera

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tecno mail

Non mi è stato possibile annunciare con molto anticipo il cambiamento dell'indirizzo della mia casella email. Tuttavia, per chi non lo ha ancora notato, già dallo scorso mese è riportato il nuovo indirizzo.
In compenso sono assolutamente in tempo per gli auguri di rito, nella speranza che i vostri regali di Natale si rivelino delle piacevoli sorprese, e non degli autentici pacchi bomba, capaci di aumentare in modo esponenziale il numero delle lettere inoltrate a questo indirizzo.

Buon Natale e Felice Anno nuovo.

A cura di Luca Bonacina (bgc5@drv.it)

Pertinente Bonacina,
come per quasi tutti quelli che ti scrivono anch'io ho il dilemma che più affligge il popolo degli utenti di PC: devo cambiare sistema, ma cosa compro? Devo aspettare i nuovi processori? Quali devo scegliere e perché?
Non ti nascondo che sono particolarmente imbarazzato dalle prospettive sul futuro dei PC che sembra evolversi troppo rapidamente.

(Giovanni Massari – Via Internet)

Carissimo Luca,
che diavolo succede nel mondo dei processori? Sono andato a informarmi presso (...) per l'acquisto di un nuovo PC. Armato di buone intenzioni sono andato a leggere la pagina del listino relativa al processore da inserire nel mio nuovo sistema, ma sono rimasto letteralmente irritato (la modifica della parola usata era obbligatoria – N.d.R.). Praticamente riuscire a combinare esattamente CPU, scheda madre e RAM è un gioco di alchimia. Non solo, ma stando a quanto mi diceva l'assistente del negozio la cosa peggiorerà nei prossimi mesi. Dove stiamo andando a finire? Tornerà la chiarezza oppure davvero il futuro si incasinerà ancora di più?

(Giuseppe Rossi – Via Internet)

Condivido pienamente il "disagio" di Giuseppe nella scelta del corretto processore per il proprio PC.
Dopo aver parlato nel numero di novembre di quelle che sono e saranno le frontiere nel campo delle memorie RAM, approfitto delle vostre domande per tentare di fare chiarezza nel mercato delle CPU.
Lo stato attuale delle CPU presenti sul mercato in questo finire di 1998 è già abbastanza diversificato sia per caratteristiche tecniche che per i prezzi.
Le cause di questa confusione sono da ricercare nella politica di "occupazione" di tutti i segmenti di mercato delle varie case. I segmenti di mercato sono oggi molto più diversificati rispetto a un tempo a causa, non tanto dell'evolvere dello stesso, ma di una concorrenza che si fa via via più agguerrita.
La principale protagonista, come sempre, è la Intel che deve sempre più fare i conti con una aggressiva AMD e una insidiosa Cyrix. Intel prosegue a testa bassa la sua strada verso processori di alto livello (che vedrà un compimento nell'atteso Merced) a colpi di nuovi slot e altissime frequenze. La politica dei processori potenti, tuttavia, non può essere perseguita se si perdono gli utili provenienti dal mercato dei processori meno performanti, mercato in cui numerosi contendenti stanno realizzando prodotti allo stato dell'arte come il K6-3 o il futuro K7.
Attualmente Intel ha immesso sul mercato il Celeron versione Covington (senza cache) per contrastare il K6-2/3. Il Celeron funziona sul costoso Slot1 e le deludenti prestazioni di questo processore le hanno fatto perdere clamorosamente la prima battaglia contro la AMD. La linea Pentium II ha raggiunto i 450MHz di velocità di clock, e da qualche mese è comparso il vero successore del PentiumPro, lo Xeon, che permette di costruire sistemi composti con due processori e, prossimamente, fino a otto. Con la fine di quest'anno dobbiamo salutare un vecchio protagonista: il Pentium. Ormai vecchio, tenuto in vita grazie al set di istruzioni MMX, ormai è destinato alla pensione: con il nuovo anno verranno chiuse le ultima unità di produzione per fare spazio alle nuove CPU che si affacciano alla ribalta.
Dal lato dei concorrenti, AMD è presente con il K6-2, processore MMX dotato di un set di istruzioni grafiche aggiuntive chiamate "3DNow!", e arriva alla velocità di 350MHz, limite ritenuto sufficiente per il mercato dei PC casalinghi. Da qui fino alla fine del millennio vedremo fiorire un numero notevolissimo di novità condite da tutta una serie di nuove tecnologie. La Intel risponderà al nuovo set di istruzioni grafiche 3DNow! con una nuova serie di istruzioni nel suo prossimo processore della serie Pentium II: il Katmai. Il nuovo set attualmente chiamato KNI (Katmai New Instructions) verrà probabilmente commercializzato come MMX2. Il KNI avrà caratteristiche interessanti, sarà composto da 70 istruzioni contro le 21 di AMD, e agirà anche sui calcoli in doppia precisione in virgola mobile, a differenza del vecchio set MMX che lavorava solo con i numeri interi. Il nuovo processore ha un processo di produzione attestato sui 0,25 micron e dovrebbe vedere i negozi già da questo mese di dicembre con una frequenza di clock iniziale tra i 450 e i 500 MHz. Sul finire dell'anno il Pentium II Katmai raggiungerà almeno i 533MHz e verrà sostituito dal Pentium II Coppermine, basato su un processo di produzione a 0,18 micron. Il Coppermine vedrà comparire i primi bus con frequenza a 133MHz e verrà da subito portato a superare la barriera dei 600MHz. Una nota, per finire, sul Coppermine (dall'inglese "miniera di rame"): Intel produrrà questo processore ancora con l'uso dei collegamenti in alluminio, non adeguandosi, per il momento, sulle novità costruttive introdotte da IBM con l'uso del rame.
Sul lato dei processori di fascia alta lo Xeon diventerà un re pressoché incontrastato nei server. Nel corso del prossimo anno verrà distribuita la versione Tanner basato su Slot2, compirà un'evoluzione parallela al Katmai raggiungendo i 600MHz nella seconda metà dell'anno. Lo Xeon Cascades, con una produzione a 0,18 micron, prenderà poi il suo posto verso la fine del '99.
Il segmento di mercato dei PC casalinghi vedrà un rafforza-

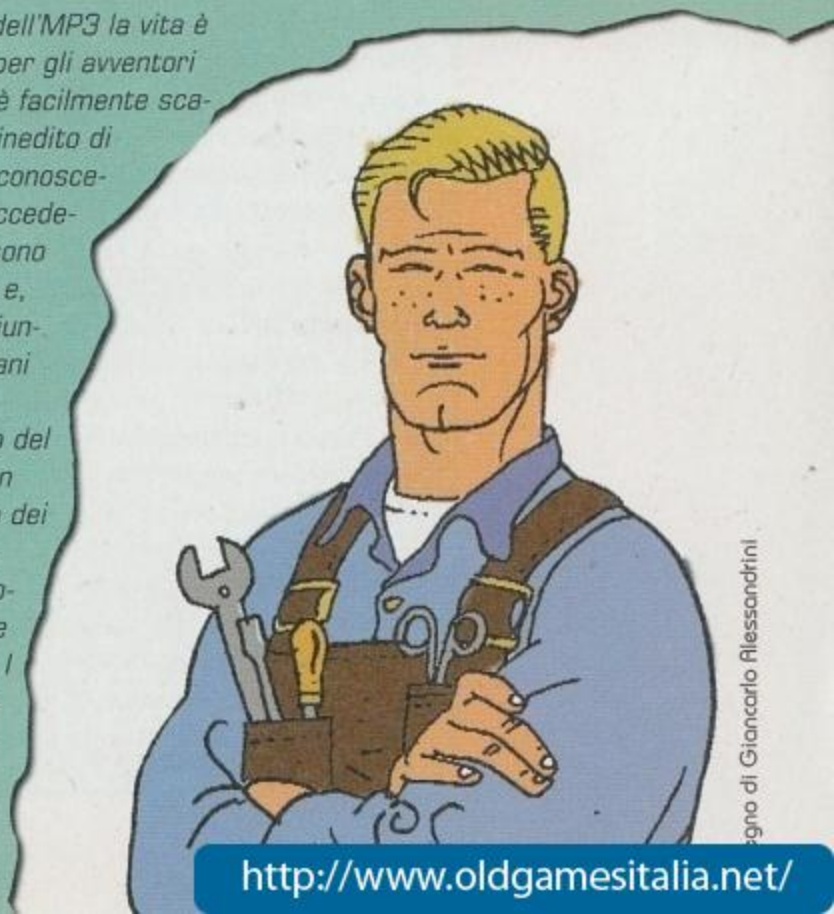
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mento dell'offerta Celeron. Intel, vista la cocente delusione, corre ai ripari inserendo nel prossimo Celeron versione Mendocino una cache di secondo livello da 128Kb, sciaguratamente tolta dalla versione attuale. Nel corso dell'anno il processore raggiungerà i 400MHz e potrà godere dei vantaggi dei bus a 100MHz.
Vediamo cosa farà AMD. Il K6 ringiovanito dalle istruzioni 3DNow!, nella versione K6-2, durerà ancora per poco e verrà subito rimpiazzato dal K6-3, un'ulteriore evoluzione che permetterà di raggiungere frequenze di clock di 350 e 400MHz. La principale novità, però, è costituita dalla presenza di una cache di secondo livello di 256Kb che sicuramente aumenterà le prestazioni della CPU. Questo processore sarà ancora compatibile con il socket7/Super7.
Tutto questo solo per preparare la discesa in campo dell'attesissimo K7, che debutterà nella prima metà del '99 con una frequenza di 500MHz. Il K7 avrà finalmente una FPU (Floating Point Unit) paragonabile, se non migliore, a quella dei Pentium II, superando l'unico grande limite rispetto al rivale di Intel. Il K7 sarà anche il primo processore non-Intel in grado di lavorare in modalità multiprocessore.
Ma la cosa più curiosa riguardo al K7 è che verrà costruito per un nuovo tipo di slot: lo SlotA. Lo SlotA sarà in tutto simile allo Slot1, ma avrà una piedinatura differente anche al livello dell'alimentazione. Questo è un importante cambiamento della politica di AMD fino a ieri paladina della compatibilità con il socket7, oggi forte della sua posizione, sceglie di percorrere la stessa strada percorsa da Intel spaccando in due in modo definitivo il mercato delle schede madri e dei relativi Chipset.
Tante novità nel settore dei processori coinvolgono inevitabilmente le evoluzioni dei chipset.
Attualmente sono presenti schede madri basate su chipset Intel 440LX (66MHz) e 440BX (100MHz) per i Pentium II e i Celeron. Per quest'ultimo è disponibile anche la versione più economica del 440LX: il 440EX che funziona con un bus a 66MHz, ma questa soluzione è destinata ad avere vita molto breve. Uscirà anche la versione meno potenziata del 440BX: il 440ZX che permetterà di avere schede madri con Slot1 a 100MHz decisamente più competitive sotto il profilo del prezzo. Nella seconda metà del prossimo anno uscirà anche un'ennesima variazione sul tema chiamata in codice Whitney. Il Whitney avrà implementata la scheda grafica i740, e dovrebbe permettere di risparmiare l'acquisto di una scheda video.
Sul campo del Pentium II si vedrà l'ingresso del "Camino", nuovo chipset che introdurrà la novità dell'AGP versione 4X, permetterà una velocità sul bus di 133MHz, supporterà il nuovo UltraDMA/66 per gli hard disk e permetterà di montare la RambusDRAM (vedi numero scorso). Interessante l'implementazione delle funzioni definite nel nuovo standard AC '97: in base a questo nuovo standard le funzioni di compressione e decompressione tipiche della parte audio e del lavoro del modem sono svolte dal processore che incorporerà nel nuovo set KNI anche questo tipo di supporto. Questi due chipset sono progettati per i processori Katmai e Coppermine.
Per lo Xeon, invece, sono di prossima uscita due chipset: il 450GX che avrà la possibilità di montare fino a 8GB di RAM e 8 CPU, e il "Carmel", equivalente per lo Xeon del Camino, ma avrà in più una nuova versione del PCI a 64bit con una frequenza di 66MHz.
Sul fronte K6 pare che siano di prossima uscita dei chipset nati da una collaborazione con la Digital (Compaq), ma i dettagli non sono stati ancora resi noti.

Caro Luca,
ho appreso da amici che è possibile avere sul proprio computer dei file mp3 che consentono di ascoltare qualsiasi brano musicale con la stessa qualità del CD. (...) Vorrei avere più informazioni sia sul tipo di file, sia sul modo per ascoltarli. Dove posso reperire, inoltre, i file da leggere?
Ti prego di rispondermi quanto prima.
(Antonello Largotta – Via Internet)

I file MP3 sono una delle tante evoluzioni del formato MPEG2. Per esteso, infatti, i file MP3 si chiamano MPEG2 Audio Layer 3.
I file MP3 sono dei file audio, ben noti tra coloro che amano smanettare con i PC nonché tra i pirati della musica, che permettono con dei software opportuni di ascoltare brani musicali con qualità paragonabile a quella dei normali CD, ma risparmiando moltissimo spazio.
Il trucco avviene in fase di compressione dei file. Infatti, durante questa fase vengono eliminati tutti quei suoni che non sono udibili dall'orecchio umano. In questo modo viene eliminata una parte notevole delle informazioni da salvare e un brano di cinque minuti può essere compresso in un file di 4-5 MB, senza alcuna perdita di qualità udibile a orecchio, con una compressione di dieci-quindici volte.
Per ragioni soprattutto storiche il software più utilizzato per ascoltare questi file è il famosissimo shareware Winamp, liberamente scaricabile dall'omonimo sito www.winamp.com, *e presente alla voce Classici sul CD di ZETA.*
Da poco anche Microsoft ha aggiunto il supporto dei file MP3 come aggiornamento di Windows 98. Per i possessori del nuovo sistema operativo occorre collegarsi a Internet e dal menu scegliere l'opzione "Windows Update".
Negli aggiornamenti disponibili c'è il nuovo Media Player che supporta anche questo tipo di file.
Per associazione di idee l'MP3 fa subito pensare alla pirateria musicale. Fino a pochi mesi fa era possibile trovare su Internet pressoché tutto: dall'ultimo album di qualsiasi cantante all'intera produzione del noto maestro Abbado. Il fenomeno, inizialmente tollerato, è divenuto ben presto di enormi dimensioni, tant'è che, conti alla mano, le case discografiche hanno cominciato a calcolare le perdite e, ovvia conseguenza, hanno cominciato l'ennesima campagna di censura sulla rete allo scopo di eliminare il fenomeno.
Attualmente per i pirati dell'MP3 la vita è molto dura, soprattutto per gli avventori dell'ultimo momento, ed è facilmente scaricabile il solo materiale inedito di autori che vogliono farsi conoscere, mentre è più arduo accedere a quei siti che ormai sono praticamente clandestini e, quindi, difficilmente raggiungibili, che contengono brani di artisti famosi.
Del resto questi siti sono del tutto illegali in quanto non permettono il pagamento dei "giusti" diritti di autore e pertanto si rischia qualcosa anche solo a scaricare questo tipo di materiale. I primi casi legali lo hanno evidenziato.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hardware

Prove di laboratorio

Il protagonista del mese di dicembre è sicuramente il nuovo chip Riva TNT di nVidia, che può già contare sul sostegno di un buon numero di produttori hardware. Le schede di STB, Creative e Diamond offrono prestazioni equivalenti e, come sempre, la scelta finale andrà fatta tenendo in considerazione prezzo e elementi di contorno, quali uscite video e software in bundle.

Gregory Verrando
zeta@blackvoodoo.com

CHIPSET NVIDIA RIVA TNT

Riva, Riva Zx e ora Riva TNT. Una linea di chip grafici che poco o nulla hanno da invidiare ai Voodoo di casa 3Dfx. Il primo Riva aveva aperto la strada ai contendenti della Voodoo1, il Riva Zx aveva espanso la memoria grafica massima da 4 a 8MB. Con il TNT l'obbiettivo è sorpassare il Voodoo2 e il Banshee, l'ultimo dei chip della storica rivale. NVidia, produttrice della famiglia Riva, non ha certo lesinato sulla potenza del suo nuovo prodotto offrendo delle caratteristiche realmente al top del mercato, sia come prestazioni pure in campo giochi, sia come quantità di accessori di contorno implementabili sulle nuove schede. TNT, innanzitutto, è l'acronimo di TwiN Texel, ovvero riesce a processare due pixel texture in contemporanea. Tutta l'architettura è a 128 bit e la quantità standard di RAM è 16MB che possono essere sia di tipo SDRAM che SGRAM. Attualmente il clock standard delle case è 95MHz. Il chip integra svariate caratteristiche di rilievo: accelerazione video per DirectShow, MPEG-1/2 e Indeo, uscite TV PAL e NTSC, una porta per la cattura video in standard CCIR- 6561. La tecnologia costruttiva è a 0.35 micron e complessivamente il TNT conta di 7 milioni di transistor. Offre la piena compatibilità con Direct 3D e OpenGL ICD nel 3D.

CURIOSITÀ

11 novembre 1998.
La TNT è stata scelta come scheda ufficiale 3D della PGL (Professional Gamers League, la lega professionistica dei giocatori) sponsorizzata da AMD e creata nel 1997 da TEN. Inutile ricordare che la precedente scheda era basata su un certo Voodoo.

18 novembre 1998
VANTA. Le voci circolano misteriose su questo presunto successore del TNT, che dovrebbe utilizzare tecnologia 0.25 e 32MB di RAM. Le prestazioni dovrebbero essere doppie rispetto al TNT, ma come detto sono solo voci.

STB VELOCITY 4400 TNT 16MB

La nuova scheda TNT, naturale evoluzione della fortunatissima serie Velocity, si presenta come la più completa del gruppo per la dotazione che implementa. Oltre a 16MB di RAM possiede una porta DVP (Digital Video Port, per DVD) l'uscita VGA e TV sia PAL che NTSC. La qualità e la stabilità dei giochi è splendida, anche se abbiamo notato un certo surriscaldamento della scheda dopo una lunga sezione di gioco. I risultati sono estremamente elevati.

Distributore: **Centro HL**
Garanzia: **10 anni**
Costo: **399.000 Lire**

RISULTATI DEL TEST FINAL REALITY

3D Performance	**2D Performance**
3.97 Reality Marks	3.60 Reality Marks
Bus Transfer Rate 3D	**Bus Transfer Rate 2D**
6.99 Reality Marks	1.30 Reality Marks
Visual App.	**AGP Test 4MB**
100%	134.97 FpS

CREATIVE GRAPHICS BLASTER TNT 16MB

Anche Creative offre la sua TNT, evoluzione della serie Graphics Blaster, senza nessun tipo di uscita "esotica", limitandosi alla normale uscita VGA. Il bundle offre oltre al CD dei driver anche le versioni complete di *Forsaken*, *Uprising* e *SCALA*, un applicativo per soluzioni multimediali. Le prestazioni non si discostano dalle altre. La scheda si presenta solo più larga delle altre due e forse questo contribuisce a un minor surriscaldamento. La più affidabile, quindi, per lunghissime sessioni di gioco non-stop.

Distributore: **Creative Italia**
Garanzia: **1 anno**
Costo: **350.000 Lire**

RISULTATI DEL TEST FINAL REALITY

3D Performance	**2D Performance**
3.89 Reality Marks	3.11 Reality Marks
Bus Transfer Rate 3D	**Bus Transfer Rate 2D**
6.1 Reality Marks	1.45 Reality Marks
Visual App.	**AGP Test 4MB**
100%	125.34 FpS

DIAMOND VIPER V550 TNT 16MB

La Diamond, con questa scheda che appartiene all'ormai famosa serie Viper, si propone, come la Creative, priva di uscite/entrate TV. Il bundle comprende *Motorhead*, in versione completa da Gremlin, più 2 CD contenenti driver e applicazioni multimediali. Il design della scheda è molto pulito e risulta la più piccola del gruppo come dimensioni del wafer di silicio.

Distributore: **NP**
Garanzia: **1 anno**
Costo: **NP**

RISULTATI DEL TEST FINAL REALITY

3D Performance	**2D Performance**
4.00 Reality Marks	3.21 Reality Marks
Bus Transfer Rate 3D	**Bus Transfer Rate 2D**
5.67 Reality Marks	1.35 Reality Marks
Visual App.	**AGP Test 4MB**
100%	123.0 FpS

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CANOPUS PURE 3D 2 12 MB

Come la miro Hiscore2 dello scorso numero, anche Canopus, famosa per non "rispettare" le *reference* delle varie case produttrici di chip grafici, propone una sua versione riveduta e corretta della ormai famosa Voodoo 2 di casa 3Dfx. Le novità, a livello strutturale, sono tante. Immediatamente ci si accorge che la RAM è posizionata in maniera completamente diversa dal solito. I chip, infatti, si trovano per la maggior parte nella parte superiore del wafer di silicio in quantità di 8MB (16 chip da 512 KB ciascuno) e 4 nella faccia inferiore.
Presumibilmente gli 8 MB sono quelli delle texture. Tutti sono chip Silicon Magic da 100MHz (quindi niente ibridi 100MHz per il buffer e 83MHz per le texture RAM). Subito dopo non si può fare a meno di notare la ventola di raffreddamento posta sopra al chip PixelFX2, che prende corrente direttamente dalla scheda tramite un connettore identico a quello delle nuove ventole per Pentium II. Altra caratteristica di rilievo è la posizione del connettore per la modalità SLI, in questo caso in posizione centrale, probabilmente perché ottimale dal punto di vista delle prestazioni. La posizione dei vari chip ha subito di conseguenza un brusco cambiamento: il Gendac, per esempio, trova posto nella parte superiore della scheda. Come uscite si notano le 2 per la connessione del computer a un normale televisore invece che al monitor. Sono di tipo Composito e S-Video. Una certa raffinatezza è data anche dal led verde che si può vedere attraverso il foro al centro del connettore composito, che segnala quando la Voodoo2 è attiva (anche se ovviamente non è di molta utilità). Il cavetto di collegamento alla scheda video preesistente non è più di tipo VGA/VGA ma VGA/SVHS, come per la Miro. La confezione contiene, inoltre, il cavetto SLI, il CD dei driver contenente svariati demo, un CD in collaborazione con la rivista Boot e la versione completa dell'add-on per *Quake II: The Reckoning*.

Garanzia: **1 anno**
Distributore: **Ecos Italia**
Costo: **526.000 Lire**

RISULTATI DEL TEST FINAL REALITY

3D Performance	**2D Performance**
3.94 Reality Marks	NP
Bus Transfer Rate 3D	**Bus Transfer Rate 2D**
8.19 Reality Marks	NP
Visual App.	**AGP Test 4MB**
100%	NP (PCI)

SIDEWINDER WHEEL FORCE FEED-BACK.

La grande novità che il nuovo volante della Microsoft offre al mercato e l'implementazione del ritorno di forza, quel Force Feedback reso popolare dal joystick sempre prodotto da Microsoft. Le API proprietarie (che per adesso può usare in licenza solo Saitek) sembrano essere le migliori, superiori in molti casi alla tecnologia I-force, sviluppata parallelamente da altri costruttori. Ma più che le caratteristiche tecniche quello che ci interessa veramente è come viene sfruttato quello che, sulla carta, è il miglior volante in produzione. Giocando a *The Need For Speed III*, o *Colin McRae Rally*, ci si rende subito conto di quanto tempo si è perso usando l'obsoleta tastiera. La qualità elevata della periferica si nota, per esempio, quando in *Colin McRae* si affronta il tracciato di Montecarlo sulla neve: vi possiamo assicurare che l'effetto è riprodotto in maniera completamente convincente. La solidità è notevole e ottima risulta l'idea di mettere un solo perno centrale per il fissaggio, che non va in nessun modo a infastidire le cosce come invece farebbero due morsetti alle estremità. Se proprio dobbiamo andare a cercare due piccoli difetti possiamo dire che il cambio, che avviene attraverso due tasti posizionati nella parte posteriore del volante, poteva essere implementato attraverso un cambio a farfalla stile F1. Il secondo è che abbiamo trovato la pedana leggermente troppo leggera e tende a scivolare lentamente sotto i colpi inferti ai pedali. Il prezzo, anche se in senso alto assoluto, e giustificato dall'estrema qualità del prodotto.

Distributore: **Microsoft**
Prezzo: **469.000 Lire (compreso *Cart Precision Pro* e *Monster Truck Madness 2*)**

SIDEWINDER FREESTYLE PRO.

Naturale evoluzione del pad che tutti conosciamo bene, presenta sei tasti nella parte superiore e due trigger posteriori, come il precedente modello, più un throttle posto in posizione frontale. Anche la forma s'ispira chiaramente all'originale anche se ne amplia le dimensioni in modo da rendere il tutto più ergonomico. Ma le somiglianze finiscono qui. La grande innovazione portata da questo modello è la presenza di un sensore interno in grado di gestire il movimento in 3D del pad. Il meccanismo, attivabile attraverso un apposito tasto, rende il Freestyle uno strumento perfetto per tutti i giochi di guida sia di macchine, sia di moto. Il funzionamento, basato su una tecnologia importata direttamente dai sensori degli airbag automobilistici, fa in modo che le rotazioni applicate al pad vengano interpretate come un movimento di un normale joystick analogico. Ovvero, se si vuole curvare a destra, sarà sufficiente imprimere al pad una rotazione verso destra per ottenere dal nostro alter-ego digitale l'azione corrispondente. In questo caso il tasto direzionale si trasforma automaticamente in un hat switch a 8 direzioni (molto utile per gestire, a seconda dei casi, telecamere o mirini). La modalità "analogica" è ovviamente disinseribile, e ciò rende il Freestyle un perfetto pad digitale. Inutile negare il balzo di qualità che giochi come *Motocross Madness* ottengono dal suo utilizzo, e come, dopo averlo provato, non se ne possa fare più a meno. Ultima nota: Il Freestyle è il primo pad "USB Ready" ovvero permette, a chi possiede un'entrata USB (solitamente tutti i possessori di piastre madri Slot 1 o Super Socket 7) di collegarlo in cascata con altre periferiche a questa porta. Un articolo decisamente consigliato.

Distributore: **Microsoft**
Prezzo: **149.000 Lire (compreso *Motocross Madness*)**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Z Annunci

Via Ricotti 15, 20158 Milano
Fax: 02/39310950
E-mail: zannunci@studiovit.com

VENDO

Offertissima VENDO giochi per Pc cd-rom: Tomb Raider II, F1 Racing Simulation, The Curse of Monkey Island a Lit 39.000 cadauno; Resident Evil, Final Fantasy VII, Wing Commander V: Prophecy a Lit 49.000 cadauno. Inoltre scheda video 3DFX Voodo 4 Mb a Lit 170.000.
Gian Maria - tel. 0383/46920 email mailto:g.ghisoni@aznet.it>g.ghisoni@aznet.it

VENDO gioco per PC : Grim Fandango in italiano con scatola e manuale a Lit 80.000.
Daniele - tel. 06/88521381

VENDO giochi originali per PC CDrom: Spycraft (inglese), Normality (inglese), Return to Zork (inglese); questi tre giochi solo in blocco per Lit 70.000. Rama (Classic Collection versione in italiano), Olympic Games (Classic Collection versione in italiano), Hollywood monster (versione in italiano) a Lit 15.000 cadauno. Pandemonium I (versione in italiano) a Lit 40.000, The X-Files (versione in italiano) a Lit 70.000, Gadget (versione in italiano) a Lit 45.000. Spese di spedizione escluse.
Fiorella - tel. 0543-769551

VENDO per PC CDRom Covert Operations (data disk per C&C), Counterstrike (data disk per Red Alert), Corel Draw 5 oem. Vendo inoltre Zeta (nn 10-28), Giochi per il mio Computer (da 5/97 a 7/98), Ciak (anni 94, 95, 96, 97).
Tel. - 075/5051743 - email fabry76@hotmail.com

VENDO schermo antiriflesso Polaroid universale a Lit 70.000 valore attuale Lit 180.000; scheda grafica Exxtreme Creative Labs 4 MB SGRAM a Lit 100.000, oltre varie custodie per CDRom singole, al 50%, mai utilizzate. Roberta - tel. 02/29402388 dalle 9.30 alle 13

VENDO giochi per PC CDRom tutti originali, perfettamente funzionanti e con manuale in italiano: Quake a Lit 35.000; Quake 2 a Lit 40.000; Aftershock for Quake a Lit 30.000; Jedi Knight a Lit 35.000; Hexen 2 a Lit 35.000; Dungeon Keeper (italiano) a Lit 40.000; Cybermage a Lit 20.000 escluse spese di spedizione.
Emiliano - tel. 02 /93257852 dopo le ore 20:00 - email emymar@staff.it

VENDO Compaq Intel Pentium 120 MHz, 16 MB RAM, CDRom 8x, Sound Blaster 16 con casse, 1.2 GB HD, Monitor IBM 14", floppy drive e accessori. Tutto a Lit 900.000 (solo zona di Milano).
Andrea - tel. 02/43980636 ore pasti

VENDO (zona Milano) CDRom per PC in italiano; Inca 2, Magic Carpet, King Quest 5, Jewels of the Oracle a Lit 25.000 cadauno o in blocco a Lit 80.000; Il segreto dei templari, Orion Conspiracy, Zork Grand Inquisitor, Gabriel Knight 2, Atlantis, Noir, Evidence, Iznogoud, Theme Hospital, Larry 7 a Lit 40.000 cadauno o in blocco a Lit 320.000; Broken Sword 2, Monkey Island 3 a Lit 60.000 cadauno; Blade Runner a Lit 80.000; Black Dalia a Lit 85.000. In regalo a chi acquista in blocco Hollywood Monster e The Pagemaster. Tel. 02/3390739

VENDO/scambio giochi usati dispongo di: Quake 2, Tomb Raider 2, Unreal, Deathtrap Dungeon, Resident Evil, Incoming Fifa '98, Commandos, Explore 25 a Lit. 35.000 cadauno, possibilità sconti per due o più CD in blocco.
Marco - tel. 0382/815627 sabato e domenica

VENDO/scambio giochi per PC CDRom tutti originali con scatole e manuali: Dark Earth a Lit 25.000, Z a Lit 10.000 (italiano parlato), Screamer a Lit 12.000, AH-64D Longbow a Lit 25.000, Fifa '98 a Lit 40.000, Alone in the Dark 1&2 a Lit 10.000, Omnia '97 a Lit 90.000, Football Encyclopedia (italiano parlato) a Lit 40.000.
Erik - tel. 0465/620008 pomeriggio

VENDO i seguenti cd originali: X-Wing a Lit 25.000, Tie Fighter e Wing Commander 3 a Lit 30.000, Fifa Soccer a Lit 15.000, Darkseed a Lit 12.000, Command & C., Civilization 2, Steel Panthers, Fade to Black, Lemmings 3D, Screamer in blocco. Preferibilmente solo zona Roma.
Tel 06/2416016

Schermo antiriflesso polaroid universale a Lit 90.000 e custodie (singole) per CDRom nuove sVENDO.
Roberta - tel. 02/29402388 dalle 9.30 alle 13

Per PC VENDO: Blade Runner, Obsidian, Pandora Directive's, Reha, Phantasmagoria 2, Resident Evil, Broken Sword 2 a Lit 50.000; Time Lapse, Dark Earth, Noir, Karma, Safe Cracker, Rama, The Dig, Riddle of Master Lu, e molti altri. Vendo annate complete di: K, Zeta, TGM, Pc Gamer, GMC, complete di CD. Volete un aiuto per qualche avventura? Chiamatemi senza problema.
Giuseppe - tel. 080/5218747 ore ufficio

VENDO giochi per PC: Pete Sampras Tennis a Lit 35.000, Screamer Rally a Lit 50.000, Broken Sword 2 a Lit 50.000, PC Calcio 6.0 a Lit 30.000, NHL 97 a Lit 30.000, NHL 96 a Lit 20.000, NBA 96 a Lit 20.000, World Cup France 98 a Lit 20.000 e molti altri. Vendo stampante Epson Stylus color 500 a Lit 300.000; scanner Scanman color 2000 con programma Adobe Photo Deluxe a Lit 150.000; Pentium 75 Mhz, HD 640, ram 24mb, cache 256, SB 16, CD 6X monitor; Windows 95, Office 97, Quick Time, Adobe Photo Deluxe, Gamepad 4 tasti a Lit 500.000.
Andrea - tel. 02/9240286 - 0347/8805355 ore pasti

VENDO a Lit 50.000 CDRom cadauno: IAF (Israeli Air Force), Jet Fighter III.
Roberto - tel. 0338/3339114

VENDO i seguenti giochi originali per PC: POD, Screamer Rally, Hellbender a Lit 30.000 cadauno; G-Police, Forsaken e MotorHead a Lit 40.000 cadauno.
Maurizio - tel. 0775/200890 - 0335/6496195

VENDO scheda video acceleratrice 3D Cardex Dragon 1000 dotata di 4 MB con chipset Voodoo - 3 DFX Interactive ancora in garanzia per 2 anni a Lit 150.000; processore Cyrix PR-166 MX (M2) a Lit 70.000; moduli Simm da 4 MB a 72 contatti a Lit 40.000 in blocco, oppure a Lit 13.000 separatamente; lettore CDRom 4X Creative Nec a Lit 50.000.
Andrea - tel. 031/560009

CERCO

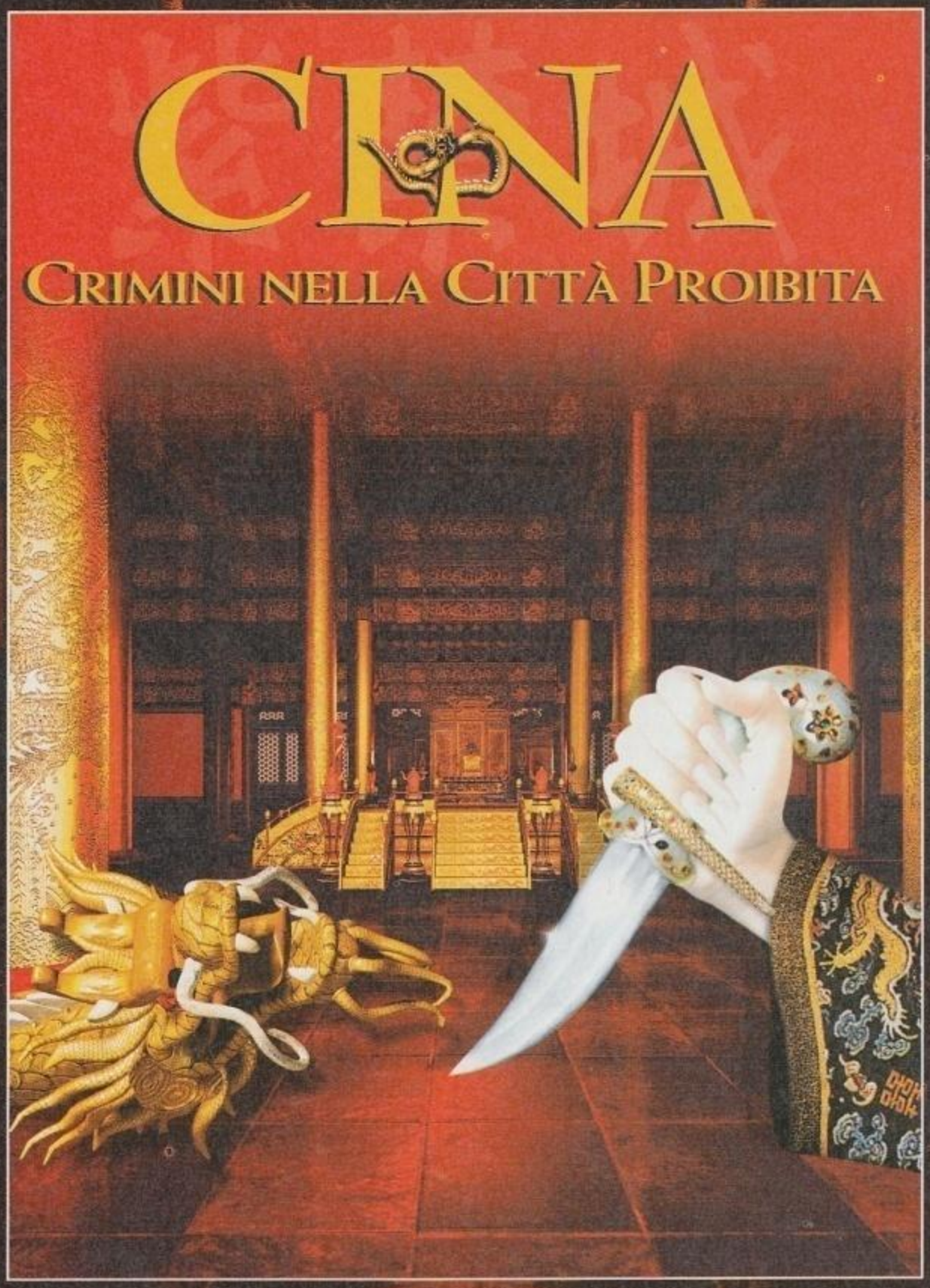
CERCO processore Pentium Intel 200Mhz, NON MMX.
Tel. 02/8052818 - email hound@tin.it

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo Versailles e Egypt, scopri

un'appassionante avventura nel cuore della Città Imperiale.



www.cryo-interactive.com/china/china.htm

CD-Rom per PC e Mac

Réunion des Musées Nationaux

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1998 Un anno da ricordare

Anche il '98 è finito. È stato un anno di ottimi giochi e in cui si sono delineate tendenze e nuovi sviluppi di tutto il settore. Diamo uno sguardo a quanto ci lasciamo alle spalle, nell'attesa dell'anno che verrà.

Il mondo dei videogiochi s'appresta a salutare la fine di questo anno, il 31 dicembre incombe e, fra poco, queste quattro cifre uno, nove, nove, otto, genereranno associazioni di idee legate a parole come "ricordo" e "nostalgia". Cosa lasciano in eredità questi dodici mesi? Divertimento? Aspettative deluse? Capolavori? Monotonia? La risposta, a ciascuna di queste domande, potrebbe essere, a ragione, invariabilmente "Sì". Niente di strano o contraddittorio, come ogni espressione dell'umanità, fin dalla notte dei tempi, anche la creazione di videogiochi si tinge di luci e ombre, ma prima ancora di soppesare pregi e difetti che hanno caratterizzato quest'anno, è possibile dare immediatamente un giudizio lapidario a favore di chi ha fretta di sapere dove vogliono andare a parare queste righe: "il 1998 è un anno da ricordare" e, farlo, non richiederà particolari sforzi, tanti sono gli eventi significativi accaduti; sarà anzi probabilmente un piacevole ricordare, forse non privo di rimpianti.

A questo punto, è possibile lasciarsi prendere dai turbini dello spazio tempo e tornare là, in quei giorni, quando il pargoletto '98 odorava ancora degli spumanti del capodanno. Rispolverando il numero di gennaio di Zeta, si trova un pezzo interessante: attraverso ventisette minibox gettava uno sguardo in avanti, tentando di prevedere quali titoli avrebbero caratterizzato l'anno appena sbocciato. Come sempre, quando si gioca a "far gli indovini" con la palla di vetro è facile proiettarsi troppo avanti e, molti di quei ventisette giochi sono ancora avvinti dalle nebbie del futuro. In modo meno romantico, si può dire che, alle porte del '99 sarebbe ancora plausibile e ricca di nomi la colonnina del "Vaporware" che accompagnò questa rivista per parecchi mesi. Giochi come *Ultima IX*, *Daikatana*, *Duke Nukem Forever*, *Dungeon Keeper II*, *Messiah*, *Prey*, passano fra le promesse per l'anno a venire, per non parlare di *Falcon 4* che rischia seriamente di ritrovarsi tre zeri nella data di pubblicazione. Va anche detto, nei confronti di promesse che non saranno mantenute, che in alcuni casi la pubblicazione entro il '98 verrà mancata di poco, *Alpha Centauri*, *Thief: the Dark Project* o *Baldur's Gate*, per esempio, sono davvero imminenti. Scorrendo l'elenco dei colpiti dall'annoso morbo dei ritardi, lo sguardo si posa inevitabilmente su due nomi, il "nostro" *Superbike World Championship* e *Tiberian Sun*, legati da un comune destino, la loro cessione, da parte di Virgin Interactive, a Electronic Arts. L'affare VIE – EA rappresenta parte di uno dei leit motiv per cui il '98 sarà ricordato, è un caso eclatante, la spia di un fenomeno che negli anni precedenti solo si poteva teorizzare e intravedere e che ora si sta concretizzando; parliamo della concentrazione in poche grandi "Major" di gran parte della produzione videoludica mondiale, fenomeno che decreta, purtroppo, una sempre maggior invadenza di logiche business in una realtà estremamente creativa e vitale qual è lo sviluppo di un gioco.

Anche in questo caso, però, la storia umana non si smentisce: se da una parte abbiamo fusioni e mega acquisizioni, d'altra parte è questo l'anno in cui si sono rese operative realtà nate in controtendenza, al fine di preservare almeno in parte quelle dimensioni più umane e di libera espressione che comunemente caratterizzavano, ancor pochi anni fa, il lavoro degli sviluppatori. Il caso di Peter Molineux, con Lionhead o Sid Meier con Fireaxis sono solo gli esempi più noti di quest'altro tratto caratterizzante dell'anno che si conclude.

Poco fa si parlava di ritardi e "Vaporware": certo, ci sono stati, ma splendono più fulgide, nel ricordo, le immagini e i nomi delle molte promesse mantenute e non solo in termini di scadenza, ma anche a livello di aspettative confermate e ottima qualità. Se il '98 è un anno da ricordare, molto lo dobbiamo ai titoli con cui milioni di persone al mondo si sono divertite, incontrate, sfidate.

Quake 2, re incontrastato degli sparatutto in prima persona. *Unreal*, suo sfidante, il gioco più atteso e, per l'aspetto tecnico grafico, il re dei re. *Starcraft* lo strategico in real-time dell'anno. *Forsaken* i poligoni più colorati e fluidi mai visti fin ora, nonché la pietra tombale dei vecchi *Descent* & *Descent 2* (ma c'è anche *Descent 3* alle porte...). *Fifa'98/World Cup'98/Fifa'99* tre giochi, o uno solo? Di certo IL mondo del calcio digitale di quest'anno. Indimenticabile *Ultima Online*, il mondo virtuale che più d'ogni altro ha scosso il mondo reale e dell'intrattenimento elettronico. Questi sono i giochi che fanno di questo '98 un piccolo gioiello e sono circondati da altri titoli, non meno preziosi, che sfilano in veloce carrellata: *Final Fantasy VII*, *Motorhead*, *F15*, *Fallout*, *Commandos*, *Heart of Darkness* (dato per disperso, è arrivato proprio quest'anno!), *Grand Prix Legends*, *SiN*, *Half Life*, *Heretic II*. Pensando a questi nomi e ai tanti meritevoli, ma non menzionati, si può dire che siamo al cospetto di un'annata d'alta qualità. C'è da sperare che questo sia solo l'inizio di un trend positivo, anche per gli anni a venire. Sorge quindi spontaneo un ringraziamento, per quest'anziano 1998 che tanto divertimento ha dispensato e che per alcuni mesi ancora donerà a piene mani, grazie agli ottimi titoli sugli scaffali per questo Natale: te ne vai "Novantotto" ma resti scolpito nei ricordi per la gioia che hai dato ai tanti sognatori e appassionati di videogame. Il giovane '99 è alle porte, per lui si annuncia una rivoluzione nel campo hardware, (bus a 200 MHz, AGP 4x, USB ovunque, processori di settima generazione...) e tanto buon software, con l'auspicio che creatività e giocabilità siano sempre i fattori primari nello sviluppo d'ogni gioco. Nell'attesa di tante novità e dei botti di capodanno, ancora grazie, caro amico '98...

Ultima parola di...
Matteo Camisasca

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

screenshots reali

Jane's, con WWII Fighters, ti porta indietro nel tempo quando l'abilita' faceva la differenza. Quando l'esito di un duello dipendeva dai piloti e non dalla tecnologia.

spit. fire.

SCARICA IL DEMO DA....
http://www.janes.ea.com

WE BUILD SIMS BY THE BOOK.™

ELECTRONIC ARTS™

© 1998 Electronic Arts. "We Build Sims by the Book" e Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati. Jane's è un marchio registrato di Jane's Information Group. Dati di riferimento della Jane's Library © 1998 Jane's Information Group Ltd.

http://www.oldgamesitalia.net/

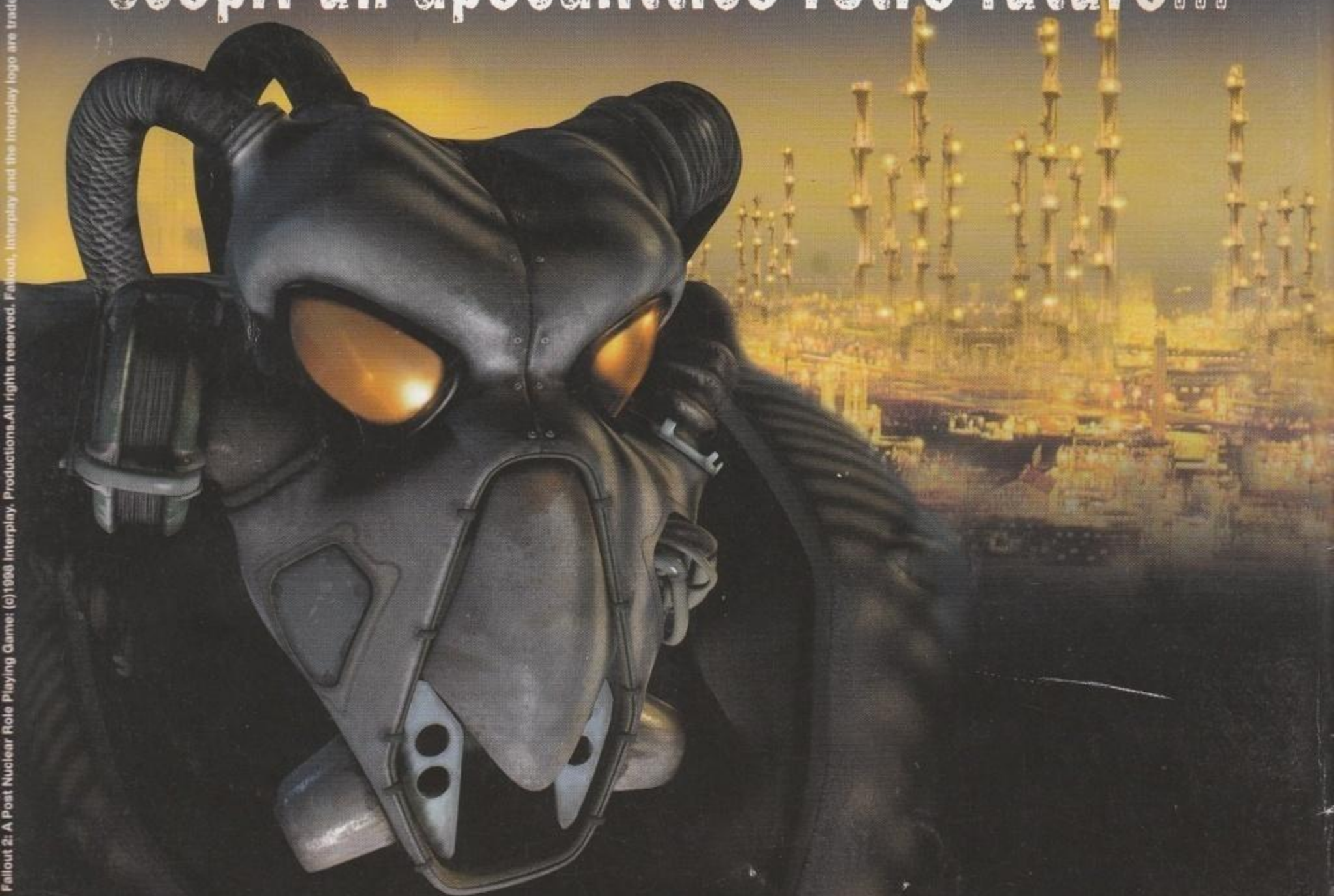
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fallout 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

Il gioco di ruolo volta pagina!
scopri un apocalittico retro-futuro...



Interplay

PC CD

HALIFAX

Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game: (c)1998 Interplay. Productions.All rights reserved. Fallout, Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions.All rights reserved.

HALIFAX S.p.A. - Via Pirandello 71 - 20158 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/